Game Republic

THE MULTIFORMAT games magazine

INDAGINE
METAL GEAR SOLID 5?
GR analizza The Phantom Pain, il trailer capolavoro del Maestro Kojima

LA PIÙ DESIDERATA
TOMB RAIDER
Game Republic mette le mani su Lara Croft

E INOLTRE...
- Wii U
- Yakuza 5
- Rayman Legends
- Soul Sacrifice
- Far Cry 3
- Ni No Kuni

E MOLTI ALTRI ANCORA

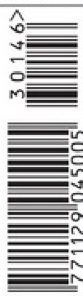
Grand Theft Auto



NON AVRAI ALTRO DIO ALL'INFUORI DI ME

Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) Art. 1, Comma 1, LO/MI

play media company
€ 5,00
Gennaio 2013 :: Mensile



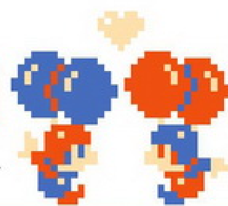
Il Fattore U

Sono nato giornalista della specializzata e voglio morire come tale, questo scolpitelo pure nella pietra. Perché sulle riviste di videogiochi possiamo affrontare i temi che ci appassionano senza farci troppi problemi: ci capiamo, abbiamo il background, andiamo a fondo. Ed è in mesi come questo che sento tutto ciò ancora di più. Perché viviamo quell'esaltante momento in cui ci troviamo a commentare l'avvento di una nuova console, da poco uscita sul mercato. Un tempo avremmo detto: ancora di più, perché non è una nuova console qualunque. È la nuova console Nintendo.
Un tempo... Già, Nintendo è cambiata. Satoru Iwata ha riconquistato lo scettro da leader di mercato, ma per farlo ha dovuto indossare l'Anello del Potere di Sauron. I Nazgûl del Casual Gaming si sono librati in aria e hanno seminato tenebre. Le armate dei fan Nintendo, incredule, hanno prima sperato, poi pianto, poi sognato il Ritorno del Re. And now, ladies and gentlemen, il Wii U è entrato nel mio salotto, col suo strano e gigantesco pad. Nonostante tante perplessità continuassero ad albergare in me (resident evil?), all'accensione ho goduto: il mix di eccitazione dovuto all'avvento di una nuova console (e sì, lo ammetto: Nintendo, per giunta) e piccole gratificazioni sensoriali quali il suono di quando si preme un tasto virtuale sullo schermo del GamePad. Poi un nuovo e positivo shock culturale: il mondo Nintendo al passo coi tempi. Di nuovo. Alta risoluzione, come per miracolo. Su Mario. Sulle nuove esclusive quali ZombiU (per me un capolavoro, per inciso). Sui titoli multi, finalmente presenti, complice un pad tradizionale pronto all'uso che è la riproduzione fedelissima di quello del 360. "Era dannatamente ora", ho pensato. Ed è vero. Poi, mentre apprezzi il tasso di innovazione che lo strano GamePad può in effetti portare (non poco: ZombiU insegna, ed è un titolo di lancio), il Diavolo ti sussurra all'orecchio: "erto, tutto bello... ma per quanto? Non appena avremo la terza Xbox e la quarta PlayStation, tu sarai di nuovo qui con me, all'Inferno old gen". E magari ha ragione, l'essere cornuto in calzamaglia rossa. Anche se... Anche se, in fondo, questa strana generazione potrebbe essere più lunga del previsto. E molto. Zero segnali, del futuro. Zero titoli, parafrasando un noto tecnico calcistico. Nintendo potrebbe saperlo, potrebbe aver studiato le sue carte con più cura del previsto. Il 3DS va come un treno, sulla carcassa della Vita, e il Wii ha fatto il suo dovere. La piattaforma Wii U può mettersi di traverso, un ibrido geneticamente instabile di Wii, PS360 e Apple.
Dovremo riparlarne tra qualche mese, quando avremo idea dei piani futuri per Wii U dei grandi publisher. Ora è presto, presto per tutto. Non innalzeremo inni né intoneremo requiem. Intanto, però, giochiamo di nuovo alla pari. Con un ghigno stampato sul volto e uno strano e gigantesco pad tra le mani.

Marco Accordi Rickards



Sommario



Game Republic
146 | Gennaio 2013

ANTEPRIME



RECENSIONI

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**



Primalinea

NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

a cura di Giulio Pratola

SOMMARIO

(RIVOLUZIONE SILENZIOSA)

Se state leggendo queste pagine significa con tutta probabilità che i Maya si sono decisi a non farvi andare di traverso il panettone. Se non le state leggendo, ormai avrete altro a cui pensare. Ma qualora vi troviate nella categoria che preferisco, quella dei superstiti, vi inviterei a guardare un'ultima volta all'anno bisestile che avete dietro le spalle. Immagino non sarebbe azzardato ipotizzare un rapporto di 1 a 5 tra coloro che hanno potuto gioire per l'acquisizione permanente di 16 opere videoludiche da parte del MoMa e tutti quelli che hanno preferito scandalizzarsi e ricorrere alle benzodiazepine per sopportare l'onta dei VGA. Pessima notizia. Apocalisse a parte, s'intende. La sindrome da premiazione è una brutta piaga, di quelle che portano il pubblico a condannare la divergenza di opinioni e lo spingono a credere che dietro Jessica Alba si nasconda la verità assoluta, dimenticando poi che nessun Pulitzer ha mai impedito a Giorgio Faletti di vendere più di quattro milioni di copie col suo primo romanzo. La verità? Un premio ha l'aspetto d'una tempesta, ma la forza di un alito di vento. Conta come un ordine sbraitato nel mezzo di un campo di battaglia. Ma la sorte della guerra, quella non la decidono certo grida, né stendardi. Il videogioco sta muovendo il mondo. Lontano dal frastuono dei Sony Picture Studios. E il potere è come sempre, tutto nelle vostre mani.

Marco Maru

(KERMESSE ALL'AMERICANA)

Spike TV VG Awards 2012

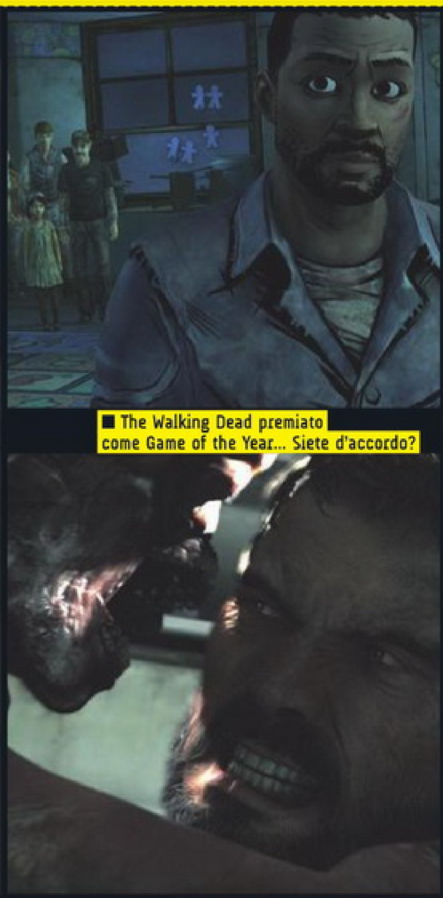
→ Anche il 2012 tra si chiude con l'ultimo grande evento dedicato ai videogiochi, in una festa di premi "a sorpresa", critiche e polemiche





A ben dieci anni dal debutto, gli Spike TV VG Awards hanno oramai reso chiaro il motivo per cui andrebbero elogiati o criticati, a seconda del gusto soggettivo relativo ad eventi in cui si tenta, in bene o in male, di dare risalto ai videogiochi trattandoli come fossero il più commerciale dei passatempi. Sì perché, ammettiamolo, proprio di questo si tratta. Abbiamo sentito spesso paragonare questo show agli "oscar del gaming" e forse la definizione non è poi così lontana dal risultare veritiera, per via della sfilata di celebrità hollywoodiane impiegate nel progetto, insieme alla

■ Samuel L Jackson ha presentato gli Spike TV VG Awards per quattro volte, risultando una scelta felice anche nella decima edizione. Bravo!


■ The Walking Dead premiato come Game of the Year... Siete d'accordo?

quantità spropositata di sponsor pronti a finanziare l'opera di anno in anno. Come si spiega, quindi, un red carpet fatto di volti noti del grande schermo, quando si parla di un mondo "fittizio" come quello creato in un gioco? Non lo sappiamo, ma senza fermarci su giudizi personali o critiche oggettive, parliamo di quanto accaduto durante gli ultimi VGA.

Un Samuel L. Jackson sorprendentemente a suo agio nella veste di "nerd" ha fatto da padrone di casa durante l'assegnazione dei vari premi. Trovate la lista completa dei premi (Il premio che non ti aspetti), e leggendola capirete da dove proviene tutto il disappunto che la stampa specializzata può esprimere. Il premio di miglior gioco dell'anno è andato a The Walking Dead, titolo episodico sviluppato da Telltale Games che tra l'altro si è aggiudicata anche il trofeo per "miglior studio". Il secondo indie game ad aver ottenuto un importante riconoscimento è stato Journey, visto dalla giuria come "miglior titolo PS3". Questi due premi marcano un punto importante dei VGA, perché vengono finalmente riconosciute le potenzialità di prodotti indipendenti a scapito degli AAA a cui siamo da sempre abituati. Ciononostante, temiamo che in questo caso gli indie siano stati semplicemente strumentalizzati, per ostentare un cambiamento che in realtà non c'è stato, specialmente guardando all'immenso parco-giochi fra cui gli organizzatori avrebbero potuto scegliere, con titoli di gran lunga più meritevoli dei due, pur sempre ottimi, sopracitati. Oltre a gratificare l'industria con l'ambita statuetta, i VG Awards sono da sempre un luogo in cui le case di sviluppo ci sorprendono con prodotti inediti, e quest'anno due particolari giochi hanno centrato il bersaglio generando un clamore degno di nota: stiamo parlando di "The Phantom Pain", ad opera di Moby Dick Studios, e "Dark Souls II", di From Software. Il primo, in particolare, ha dato vita a una caccia al tesoro su internet, data la possibilità (quasi certezza) che il gioco sia un tentativo virale di pubblicizzare lo sviluppo di Metal Gear Solid V. Trovate tutto nello speciale a pagina 24. In maniera altrettanto inaspettata è arrivato Dark Souls II, presentato da una Jessica Alba sorprendentemente impacciata e troppo impegnata a leggere la sua parte allo schermo. Fra gli altri momenti da ricordare, segnaliamo infine l'annuncio del DLC Assassin's Creed III: La tirannia di Re Washington, nuovi trailer per Gears of War: Judgment, South Park: The stick of truth, Tomb Raider, Castlevania: Lords of Shadows 2, Bioshock: Infinite, Halo 4 e The Last of Us. Di quest'ultimo è stata ufficializzato il day one, fissato per il prossimo 7 Maggio 2013. In chiusura, è per noi impossibile non citare la gaffe della serata, che ha visto la giornalista Alison Haislip chiamare Gabe Newell, assoluta celebrità di Valve, "Garry" Newell, rendendosi conto dell'errore soltanto ore dopo lo show e scusandosi tramite l'account Twitter... sbagliato!

(Il premio che non ti aspetti)

Ecco un resoconto di tutti i giochi che hanno guadagnato la statuetta nella giornata del 7 Dicembre

- Gioco dell'anno:
  The Walking Dead
- Studio dell'anno
  Telltale Games
- Miglior gioco Xbox 360 Game
  Halo 4 (Microsoft Studios/343 Industries)
- Miglior gioco PS3 Game
  Journey (Sony Computer Entertainment/thatgamecompany)
- Miglior giocoWii / Wii-U Game
  New Super Mario Bros. U (Nintendo)
- Miglior giocoPC
  XCOM: Enemy Unknown (2K Games/Firaxis Games)
- Miglior gioco Portatile/Mobile
  Sound Shapes (Sony Computer Entertainment/Queasy Games)
- Miglior Sparatutto
  Borderlands 2 (2K Games/Gearbox Software)
- Miglior Action /Adventure
  Dishonored (Bethesda Softworks/Arkane Studios)
- Miglior RPG
  Mass Effect 3 (Electronic Arts/BioWare)
- Miglior Gioco Multi-Player
  Borderlands 2 (2K Games/Gearbox Software)
- Miglior Gioco sportivo individuale
  SSX (Electronic Arts/EA Canada)
- Miglior Gioco sportivo di squadra
  NBA 2K13 (2K Sports/Visual Concepts)
- Miglior Gioco di guida
  Need For Speed Most Wanted (Electronic Arts/Criterion Games)
- Miglior Gioco di combattimento
  Persona 4 Arena (Atlus/ARC System Works/Atlus)
- Miglior Adattamento videoludico
  The Walking Dead: The Game (Telltale Games)
- Miglior Gioco Indipendente
  Journey (thatgamecompany)
- Miglior Grafica
  Halo 4 (Microsoft Studios/343 Industries)
- Miglior Canzone
  "Cities" by Beck (Sound Shapes)
- Miglior Colonna sonora
  Journey (Sony Computer Entertainment/thatgamecompany)
- Miglior Performance maschile
  Dameon Clarke as Handsome Jack (Borderlands 2)
- Miglior Performance femminile
  Melissa Hutchiso, Clementine (The Walking Dead: The Game)
- Miglior gioco scaricabile
  The Walking Dead: The Game (Telltale Games)
- Miglior Social Game
  You Don't Know Jack (Jellyvision Games)
- Miglior DLC
  Dawnguard - The Elder Scrolls V: Skyrim
  (Bethesda Softworks/Bethesda Game Studios)
- Gioco più atteso
  Grand Theft Auto V (Rockstar Games)

(INTERVISTA A JEAN-KARL TUPIN-BRON)

Horror U?

→ Un survival horror tra la line-up di lancio di una nuova console Nintendo: di sicuro, non si vede tutti i giorni! Abbiamo quindi deciso di approfondire l'argomento scambiando due chiacchiere su ZombiU con il game designer del titolo Ubisoft Montpellier, cercando di capire se il genere horror sia pronto a reinventarsi...

ZombiU non è proprio il classico titolo di lancio per una piattaforma Nintendo. Avete incontrato delle restrizioni durante i lavori?

JT: Per nulla. Volevamo creare un gioco per il gamepad e il Wii U. E durante lo sviluppo ci siamo resi conto che avevamo fatto la scelta giusta, perché il titolo si adattava perfettamente a quell'hardware. Sapevamo bene, comunque, che un horror game con delle meccaniche hardcore era insolito come titolo di lancio, specialmente per Nintendo. Ma non siamo tornati indietro: qui in Ubisoft Montpellier non vogliamo fare gli stessi giochi di altri studios, vogliamo portare idee nuove. Abbiamo letteralmente amato l'idea di creare un gioco violento e spaventoso per una console Nintendo: amiamo le sfide! [ride]

Si parla tanto della similitudini tra ZombiU e Dark Souls, che condividono svariate meccaniche survival. Quanto tempo è stato speso per bilanciare il livello di difficoltà del vostro gioco?

JT: Fin dall'inizio, volevamo che ZombiU fosse un titolo impegnativo, perché volevamo concentrarci sull'aspetto survival del gioco. Se vuoi che i giocatori si spaventino e combattano per le loro vite, devi fargli temere la schermata del "game over". Bilanciare la difficoltà è stato complicato perché volevamo il perfetto equilibrio tra divertimento e difficoltà. Un'esperienza dura e che non perdona, ma neanche sleale o scoraggiante. Siamo dovuti passare per un sacco di playtests prima di trovare il giusto bilanciamento,

Giocando ZombiU appare chiaro che dietro di lui c'è un team pieno di passione



Jean-Karl è entusiasta del risultato di ZombiU. Lo siamo anche noi, anche se Ubisoft Montpellier sembra non aver preso bene alcune critiche ricevute a livello globale.



per i videogiochi, l'esperienze hardcore e il survival horror. Qual è stato il titolo di maggior ispirazione per voi?
JT: Penso che i titoli che ci hanno ispirato per ZombiU siano Dark Souls/Demon Souls per le meccaniche di gioco, Condemned e il suo sequel per il gameplay e l'uso della visuale in prima persona, i primi Resident Evil per l'atmosfera e i toni dell'avventura. Abbiamo miscelato alcune idee di questi giochi con i nuovi concetti che avevamo in mente (le meccaniche di reincarnazione, le specifiche del Wii U, l'universo londinese) ed ecco che è nato ZombiU! [ride]

ZombiU è stato concepito fin dall'inizio come un titolo focalizzato sulle meccaniche di gioco, oppure all'inizio era previsto come un gioco "più narrativo"?
JT: Per me, il concetto più importante dietro ZombiU era l'esperienza di gioco. Penso che il tutto si può riassumere in una sola domanda rivolta ai videogiocatori: "come proveresti a sopravvivere, se ti ritrovassi intrappolato in un'apocalisse zombi?". Storia e meccaniche di gioco sono state pensate e modellate attorno a questo semplice concetto!

Il gamepad del Wii U è il vero protagonista di ZombiU. Ci sono alcune idee per il gameplay che non siete riusciti a inserire?
JT: Certo! Quando abbiamo cominciato a lavorare su questo rivoluzionario controller, sono state buttate giù tantissime idee: poi sono venuti i test e i prototipi di gameplay. Alcuni di questi prototipi non sono passati alla fase finale e alcuni di questi sono davvero "cool". Ma quando si crea un gioco, si devono anche prendere scelte difficili come queste. E con un titolo di lancio si ha inoltre meno tempo a disposizione per realizzare più idee. Tuttavia, le abbiamo conservate: forse un giorno le utilizzeremo...

Anche se sembrerebbe impossibile convertire ZombiU su altre piattaforme proprio a causa dell'utilizzo del gamepad Nintendo, state considerando l'idea di un porting?
JT: ZombiU è stato progettato esclusivamente per il Wii U e il suo gamepad. Per questo una conversione sarebbe davvero complicata da realizzare, e al momento non abbiamo piani per farne un porting.

Il mod di Arma II, DayZ, ha influenzato la modalità hard del gioco? E cosa ne pensi della permadeath? Potrebbe raggiungere i grandi franchise del videogioco?
JT: Quando abbiamo cominciato a lavorare a ZombiU DayZ non esisteva ancora, quindi non ha influenzato in alcun modo la modalità hard del gioco. Abbiamo aggiunto la permadeath perché testando ZombiU ci siamo resi conto che più il giocatore potrà temere la morte del suo alter-ego, più l'esperienza diventa eccitante. Non penso però che potremo vedere facilmente la permadeath adottata dai grandi franchise, perché porterebbe anche nuovi problemi con cui confrontarsi a livello di gameplay. Tutto dipende da ciò che gli sviluppatori vorranno per i giocatori. Comunque, sul solo versante dei survival horror, non potrebbe essere impossibile vederla implementata in futuro!

Il momento più emozionante durante lo sviluppo di ZombiU?
JT: Uno dei ricordi più belli che ho, è indubbiamente la presentazione del gioco a Nintendo. Se ricordi, inizialmente eravamo al lavoro per un altro gioco, Killer Freaks from Outer Space, completamente diverso dal concept di ZombiU. Poi abbandonammo Freaks per dedicarci a ZombiU. Eravamo spaventati, perché non sapevamo come Nintendo avrebbe reagito alla presentazione del gioco. Ma quando Guillaume Brunier, il produttore del gioco, tornò dalla riunione per ZombiU dicendoci che Nintendo era rimasta sì sorpresa, ma anche contenta del nostro prototipo, fu uno di quei momenti che danno una spinta letteralmente euforica all'intero gruppo di lavoro!

ZombiU è un po' l'Amnesia per console: spaventoso e "realmente horror". Cosa ne pensi della piega action che questo genere sta subendo ultimamente?
JT: Penso che l'azione nei moderni survival horror non li ha resi migliori o peggiori dei vecchi horror games: li ha resi semplicemente diversi. Non è che non riescano a spaventare il pubblico solo a causa della loro venatura action, solo non vorrei assistere alla morte degli elementi di spicco dei grandi classici, che ci segnarono più di vent'anni fa. Per questo sono felice che escano titoli come Resident Evil e Dead Space, ma sono contento che esistano ancora giochi come Amnesia.

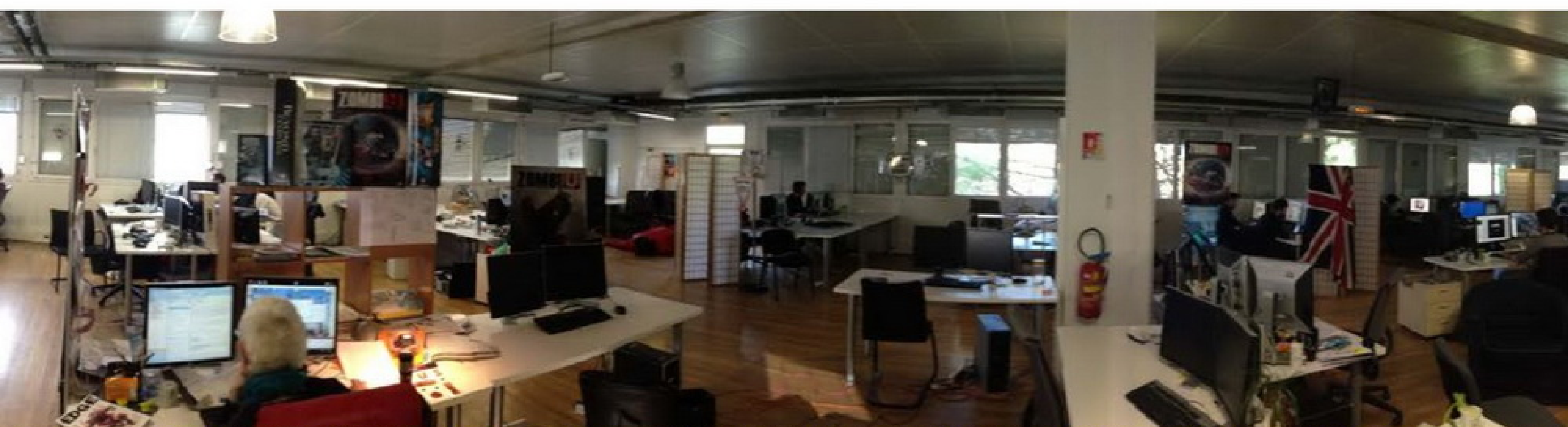
Ci sono piani per un sequel di ZombiU?
JT: Per ora giochiamo a ZombiU...[ride]

In un'altra vita, forse

La meccanica del "trial & error" raggiunge nuove vette con l'ispirata soluzione di gameplay adottata da Ubisoft Montpellier per il loro ZombiU: ogni qual volta lasceremo questa terra mentre un infetto strappa amabilmente le nostri carni con i suoi sudici dentini, entreremo nel corpo di un altro, simpatico alter ego. La cosa non c'impedirà di affezionarci a quelli che riusciremo a far sopravvivere più a lungo però; sarà dura spaccare le loro teste con una mazza da cricket quando c'imbatteremo nella nostra precedente incarnazione. Indiano avvisato...


Le cervella che a momento ricopriranno il pavimento magari erano le vostre, un tempo!

In basso, potete ammirare i luoghi in cui è nato ZombiU. Chi non vorrebbe lavorare in un luogo del genere?



a cura di Alessia Padula

Rob Hill, developer di Defiance.

(ENTERTAINMENT RIVOLUZIONARIO)

Defiance

Sono molti i progetti transmediali che, partendo dal mondo del videogioco, si cimentano con l'utilizzo di altri mezzi di intrattenimento. Non solo semplici trasposizioni, ma vere interconnessioni tra media che rendono l'intera esperienza unica nel suo genere.
Come progetto unico nel suo genere, Defiance si appresta ad essere il primo MMO multipiattaforma in grado di creare una sinergia diretta tra il videogioco e la serie tv, innovando il mondo della narrazione interattiva. Rob Hill, Senior Producer di Trion Worlds, illustra Defiance come una vera rivoluzione a livello di gameplay e di intrattenimento, in cui ogni giocatore avrà un ruolo da protagonista, che influenzerà non solo le vicende del gioco ma anche quelle della serie tv ad esso collegata. La storia si svilupperà parallelamente nei due canali a partire dal prossimo aprile: saranno presenti gli stessi ambienti, le stesse armi, gli stessi veicoli, lo stessa protagonista, Joshua Nolan, ma sarà l'evoluzione del videogioco a guidare la sceneggiatura della serie tv.
A farla da padrone, come in tutti i GdR, sarà infatti la caratterizzazione del personaggio e la sua evoluzione nel corso della storia. Qui si potrà scegliere, dopo aver deciso se optare per la razza aliena o umana, si potrà scegliere la propria categoria tra macchinista, fuorilegge, soldato o sopravvissuto, ognuno con un particolare potere che lo contraddistingue e che potrà essere usato in caso di necessità.
Il mondo aperto permette una grande esplorazione e libertà d'azione, ed è corredato da numerose mappe e modalità co-op che rendono l'esperienza di gioco coinvolgente e ricca.
La storia, dal tema fantascientifico e post-apocalittico, si sviluppa in un futuro in cui gli alieni, conosciuti come Votan, arrivano sulla Terra in cerca di asilo dopo che il loro sistema solare è stato distrutto. La razza umana non sembra disposta a coesistere ma le due popolazioni scopriranno che c'è solo un modo per sconfiggere le forze esterne che minacciano il pianeta Terra, unire le forze. È proprio questo che Trion e Syfy hanno in progetto: creare una nuova frontiera dell'intrattenimento che si alimenta e sviluppa su più fronti, che coinvolge il pubblico di entrambi i media in una storia avvincente e rivoluzionaria.

→ Trion Worlds svela nuovi dettagli sul suo enorme progetto, che porta il videogioco a un nuovo livello di intrattenimento



Gli Hellbugs sono alcuni tra i nemici meno insidiosi ma per eliminare la versione Matriarch sarà perfetta la modalità co-op.



L'attrice JulieBenz, la celebre Rita Bennet di Dexter,interpreta nella serie il personaggio di Amanda Rosewater, .

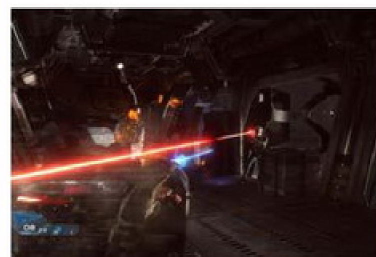
(CHE LA FORZA SIA CON VOI)

Disney e il futuro di LucasArts

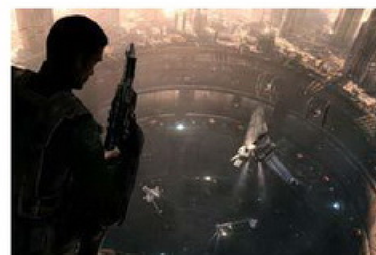
→ Cosa succederà ai brand della compagnia dopo l'acquisizione?



Ron Gilbert è preoccupato per le sorti della sua creatura più famosa. Cosa c'è nel futuro di Guybrush Threepwood?



Nonostante l'evidente cambio di rotta, Disney ha deciso di non toccare lo sviluppo di Star Wars 1313...



...mentre per Monkey Island e le altre proprietà "dormienti" sembra esserci futuro solo sui dispositivi mobili.

Che il gigante Disney abbia acquisito Lucasfilm non è certo un segreto. Con un colpo a sorpresa, infatti, la casa di Burbank ha annunciato, lo scorso 30 Ottobre, di aver pagato ben $4.05 miliardi per comprare la società fondata da George Lucas. Giusto per correttezza d'informazione, e perché no per pettegolezzo, possiamo dirvi che l'enorme cifra è stata "sganciata" per metà in moneta sonante, e per metà con la cessione di quaranta milioni di azioni. Il passaggio alla Walt Disney Company, come potete immaginare, non sarà indolore. Questo non lo si evince solo dalle prime notizie confermate, che vogliono uno Star Wars: Episodio VII in uscita nel 2015 senza la guida del suo storico ideatore, ma anche dalle stesse dichiarazioni di Lucas, che ai microfoni della stampa ha comunicato: "È ora tempo, per me, di passare Guerre Stellari a una nuova generazione di registi. Ho sempre creduto che il marchio potesse sopravvivermi, e vorrei che la transizione avvenisse quando sono ancora in vita". Speranza, rammarico e una punta di nostalgia, che investiranno inevitabilmente anche l'area videogiochi del gruppo societario. Potreste pensare, infatti, che la manovra non interessi direttamente i gamer, ma la verità è che fra i possedimenti di Lucasfilm rientra anche LucasArts, a cui appartengono marchi come Monkey Island e Maniac Mansion, per non parlare del potere di realizzare tie-in di Indiana Jones e Guerre Stellari. A tal proposito, sembra che i progetti pre-esistenti non saranno influenzati dall'acquisizione, se citiamo una recente dichiarazione dei PR della casa ai microfoni di IGN: "Star Wars 1313 resta in programmazione come di consueto. Siamo entusiasti dalle opportunità che Disney porta in campo".

A non essere veramente positivo sulle nuove possibili decisioni da cui sarà investita LucasArts è il leggendario Ron Gilbert, che si è detto deluso dal passaggio di Monkey Island e Maniac Mansion al gruppo Disney. Egli, infatti, non deteneva personalmente i diritti sui due giochi, nonostante fossero di sua creazione. Nell'esprimere il suo disappunto, il collega di Tim Schafer ha anche svelato che probabilmente i nuovi proprietari non sono intenzionati ad andare oltre il campo dei dispositivi mobili, specialmente per la pubblicazione di proprietà intellettuali assenti da tempo dalle scene. In particolare, Gilbert ha dichiarato: "Hanno detto che rimarranno focalizzati sul mercato mobile. Niente PC, niente console, non è nei loro piani. Quindi credo che non faranno nulla con quei giochi, forse non erano nemmeno interessati a quelle proprietà. Credo sia triste, e mi sarebbe piaciuto avere i diritti di Monkey Island, capite?".

In realtà in passato le "Special Edition" dei primi due capitoli di The Secret of Monkey Island sono già stati pubblicati su dispositivi mobili Apple da Lucas, ma questa volta il destino dei marchi "dormienti" della società sembra essere più oscuro, mentre Disney è chiaramente interessata a continuare Guerre Stellari e completare i progetti ad alto budget. Cosa ci riserveranno le prossime settimane?

(SPECIALE)

L'anno dei Kickstarter

→ Se avessimo dovuto assegnare il premio al fenomeno del 2012 avremmo senza dubbio tirato fuori dalla busta il nome di Kickstarter. Il sistema di "finanziamento popolare" più conosciuto al mondo ha monopolizzato l'attività creativa di sviluppatori vecchi e nuovi. Vediamo chi, al termine del 2012, ha riscontrato i maggiori favori del pubblico pagante.

1 OUYA

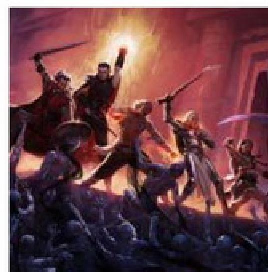
FONDI RACCOLTI: 8,596,474 $
PERCENTUALE DI SUCCESSO: 904%

Non poteva essere altrimenti: il Kickstarter che ha riscosso la cifra più alta è anche quello che da solo ha dato maggiore visibilità al fenomeno del crowdfunding, vale a dire Ouya. La console basata su sistema operativo Android ha incuriosito milioni di persone grazie al suo look accattivante e al potenziale offerto dalla tecnologia open source. Anche alcuni grossi nomi radicati nell'industria hanno cominciato a scommettere su Ouya. Ora è il momento di ripagare tale curiosità e cominciare a fare sul serio! Duecento reenactors provenienti da diversi paesi, quattro cannoni e sessanta minuti di combattimento per ripercorrere le fasi dello scontro che ha segnato le sorti della guerra.



2 PROJECT ETERNITY

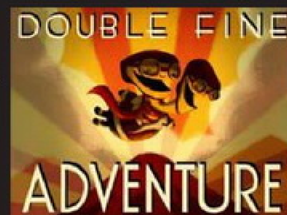
FONDI RACCOLTI: 3,986,929 $
PERCENTUALE DI SUCCESSO: 362%



Non solo team indipendenti e semi-sconosciuti si sono affidati a Kickstarter per promuovere un proprio progetto. È così ad esempio che Obsidian Entertainment ha lanciato l'ambizioso Project Eternity (il titolo è provvisorio), il singolo videogame che finora ha racimolato la cifra più alta. Una sorta di Baldur's Gate, questo Project Eternity è la prova che da Kickstarter possono uscire fuori titoli AAA, dal potenziale addirittura maggiore rispetto ad altri lavori finanziati in maniera più canonica.

3 DOUBLE FINE ADVENTURE

FONDI RACCOLTI: 3,336,371 $
PERCENTUALE DI SUCCESSO: 834 %



Dopo Julie Uhrman, la donna dietro all'idea Ouya, a dare prestigio e popolarità a Kickstarter è stato un vecchio lupo dell'industria videoludica: quel gran genio di Tim Schafer. Il papà di Grim Fandango ha visto prima di altri il potenziale nascosto nel crowdfunding, tirando su una cifra mica da ridere. Dell'avventura di Double Fine sappiamo che il nome in codice è "Reds", che si tratta di una classica avventure punta e clicca per PC, iOS e Android, e che vogliamo giocarci prima di subito!

4 WASTELAND

FONDI RACCOLTI: 2,933,252 $
PERCENTUALE DI SUCCESSO: 325 %

Un altro gioco di ruolo a dir poco promettentey. Come per Project Eternity, anche in Wasteland 2 c'è lo zampino di Obsidian Entertainment, nonostante il grosso del lavoro sia nelle mani di inXile Entertainment. Il fascino di Wasteland 2 è nelle sue origini: il primo capitolo, classe 1988, è da molti considerato il precursore di Fallout, per via degli scenari post apocalittici che fanno da sfondo alle vicende. Manca ancora parecchio all'uscita, ma siamo curiosi di saperne di più.



5 HOMESTUCK ADVENTURE GAME

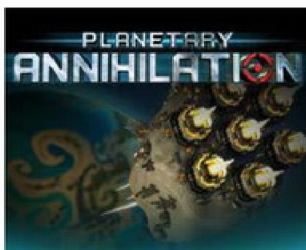
FONDI RACCOLTI: 2,485,506 $
PERCENTUALE DI SUCCESSO: 355 %



Ecco un esperimento davvero bizzarro, che forse non avremmo visto se non fosse esistito Kickstarter. Homestuck Adventure Game è il tentativo di trasformare in un vero gioco quello che è il webcomic più famoso tra quelli comparsi in MS Paint Adventure di Andrew Hussie: Homestuck, per l'appunto. Essendo la storia basata su due ragazzi che giocano ai videogame, non dovrebbe essere difficile trarne un titolo di tutto rispetto. Staremo a vedere. I fan di Homestuck, intanto, sono avvisati.

6 PLANETARY ANNIHILATION
A NEXT GENERATION RTS

FONDI RACCOLTI: 2,229,344 $
PERCENTUALE DI SUCCESSO: 247 %



Gli strategici in tempo reale non sono decisamente il genere che va per la maggiore. Bisogna quindi guardare a Planetary Annihilation con un occhio di particolare interesse, anche perché gli sviluppatori promettono qualcosa di nuovo, originale, e che dia l'idea di distruzione su scala planetaria. Quello che avremo davanti (nella prima metà dell'anno, a quanto pare), sarà il degno seguito di Total Annihilation, gioco del 1997 che tutt'oggi nutre una folta schiera di appassionati.

7 STAR CITIZEN

FONDI RACCOLTI: 2,134,374 $
PERCENTUALE DI SUCCESSO: 426 %



Star Citizen è l'ennesimo titolo che, almeno sulla carta, non dovrebbe avere nulla da invidire alle più quotate produzioni AAA nonostante la provenienza da Kickstarter. Si tratta di un simulatore di guerre spaziali, comprensivo di una corposa fase gestionale legata al commercio e di un'apparentemente solida componente multiplayer. Non sappiamo ancora molto, visto che l'uscita del gioco è prevista per fine 2014 inizio 2015, ma anche in questo caso vale la pena tenere gli occhi aperti.

8 SHADOWRUN RETURNS

FONDI RACCOLTI: 1,836,447 $
PERCENTUALE DI SUCCESSO: 459 %



I giochi di ruolo, soprattutto se con una vena tattica, sono andati forte su Kickstarter. Al genere appartiene anche Shadowrun Returns, titolo dalle tinte cyberpunk ispirato tanto allo Shadowrun gioco di ruolo da tavolo quanto allo Shadowrun comparso su Snes nel 1993. Il gioco doveva essere disponibile per il download già al momento in cui starete leggendo queste righe, ma il successo su Kickstarte ha convinto gli autori a fare le cose per bene e prendersi qualche mese in più per aggiungere contenuti extra. Bene così!

9 BROKEN SWORD
A NEXT GENERATION RTS

FONDI RACCOLTI: 771,560 $
PERCENTUALE DI SUCCESSO: 192 %

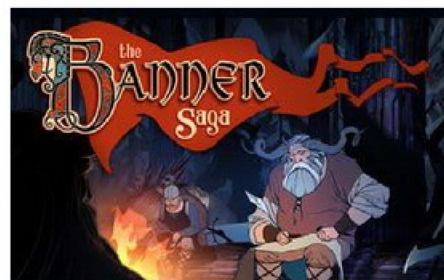


Se siete lettori abituali di Game Republic saprete che abbiamo già parlato del nuovo Broken Sword in un'anteprima qualche mese fa. E saprete pure con quanta ansia attendiamo questo gioco! Da quanto abbiamo visto, la nuova avventura di George Stobbart appare già stilisticamente curatissima, e lo spirito della serie sembra essere rimasto immutato. Da quanto ne sappiamo, l'uscita del gioco dovrebbe essere praticamente imminente, ma finché non avremo una data ufficiale la nostra voglia di giocarci non verrà placata!

10 THE BANNER SAGA

FONDI RACCOLTI: 723,886 $ | PERCENTUALE DI SUCCESSO: 723 %

Giochi di ruolo e strategici impazzano su Kickstarter: alla seconda categoria appartiene The Banner Saga, titolo dalla trama incisiva, un solido sistema di gioco a turni e un'affascinante ambientazione vichinga a fare da sfondo. La vera particolarità è nell'unione di ben tre team di sviluppo indipendenti a dar vita al progetto, oltre che la divisione del gioco in tre capitoli distribuiti separatamente. Altrimenti che saga sarebbe?



(MADE IN ITALY)

Illo – birth of the cool

→ Chi pensa che Kickstarter sia un fenomeno tutto americano non ha esattamente ragione. Ecco cosa ci hanno raccontato a proposito Luca Eliani e Massimiliano Di Monda, rispettivamente autore di illo – birth of the cool e CEO di Raylight

Per cominciare, parliamo di illo - birth of the cool. Come descrivereste il gioco ai nostri lettori? Qual è l'iter che vi ha portato al concept del gioco?

Luca: illo birth of the cool è un 3D action puzzle adventure che ha in comune con gli altri videogiochi solo il fatto di avere un inizio e una fine. Lo descrissi così a Massi e si incuriosì, provo a incuriosire anche voi. Il giocatore assiste alla nascita prematura di illo che avviene nel posto sbagliato, un luogo inedito e meraviglioso tutto da scoprire, abitato da creature decisamente insolite, governato da dinamiche che andranno comprese per poter progredire e in cui la successione degli eventi non sarà modulare né intuibile.

È un progetto intriso di qualità, artisticamente e musicalmente temerario e con meccaniche e situazioni di gioco pensate per stupire. Detto questo, ho creato illo perché come giocatore di vecchia data volevo sorprendermi di nuovo davanti ad un video game. Non mi succede quasi più, troppi giochi simili tra loro, tecnicamente perfetti ma monotoni.

Massimiliano: Penso che Luca abbia fatto un'ottima descrizione del gioco e del suo concept. Per quello che mi riguarda, ho iniziato a parlare con Luca del gioco, nelle fasi iniziali, forse non dando troppa importanza al tutto, visto che molte persone si spacciano per designer ma poi all'atto pratico si rivelano improvvisate. Dopo aver visto una decina di concept art del gioco ho ritenuto che la cosa fosse interessante e ho organizzato un meeting con Luca qui alla Raylight. Luca si è presentato con un faldone di circa 200/250 tavole interamente disegnate a mano, che in pratica descrivevano minuziosamente il gioco dall'inizio alla fine... e devo dire che quello che mi è stato illustrato è un concept solido, con meccaniche di gioco imprevedibili e innovative e con uno stile unico!

Illo è un gioco originale, dalla forte personalità e taglio artistico. Nell'odierna industria del videogioco, credete che tali caratteristiche siano da considerarsi carte vincenti o fattori di rischio?

Luca: Assolutamente vincenti. Dove avviene una rappresentazione visiva subentra necessariamente una questione di stile e lo stile è quello che ti differenzia dalle altre produzioni. Per stile, intendo anche stile di gioco, si può essere artisticamente rivoluzionari ma se il gameplay è noioso il gioco è morto.

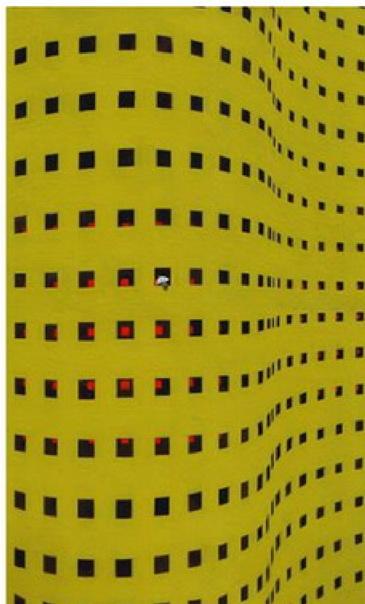
Massimiliano: Oggi come oggi, lavorare nell'industria dei videogiochi è in se stesso un fattore di rischio! Nessuno più è disposto ad investire su idee nuove, soprattutto non avendo il gioco finito tra le mani. Vedendo le ultime produzioni tipo Limbo, Unfinished Swan, etc etc si capisce come il mercato sia affamato di giochi del genere, di innovazione, di un qualcosa che non sia sempre e solo un sequel di un gioco blasonato. Il problema è che molto spesso chi deve investire è spaventato dalla novità o dalla unicità di un prodotto perché non sa quanto gli potrà fruttare. Credevamo che KS sarebbe stata una buona soluzione, ma abbiamo visto che anche lì o ci sono dei nomi forti alle spalle oppure è molto difficile che si arrivi al successo.

Il crowdfunding è sempre più in voga, soprattutto all'estero. In Italia i tentativi di percorrere tale strada sono ancora pochi. Cosa deve accadere perché il sistema prenda piede? Quali sono le difficoltà oggettive che voi, come esponenti della creatività italiana, avete trovato?

Luca: Il crowdfunding funziona con numeri elevati di utenti connessi, fame di cultura e voglia di investire su di essa. L' imbarazzante situazione italiana è

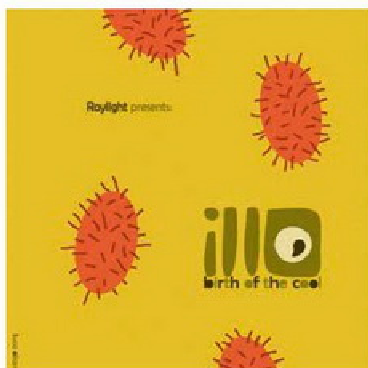
Dalle illustrazioni che accompagnano illo - birth of the cool è già possibile carpire l'originalità del titolo. Ma quanto paga l'originalità in un Kickstarter?



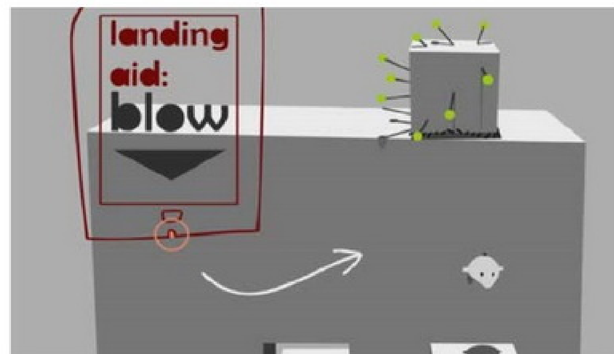














Il Kickstarter, se non altro, ha dato a illo visibilità, permettendogli di raggiungere le pagine di riviste di settore di fama internazionale.

che solo un terzo della popolazione ha la banda larga ed è connesso ad internet con un pc. Di questi italiani, quanti sono quelli interessati all'arte, al design, alla fotografia, al teatro alla musica, ovviamente ai videogame e alle altre espressioni culturali che i siti di crowdfunding tentano di promuovere? E, vista la crisi, quanti investiranno? Perché il crowdfunding prenda piede in Italia deve cambiare l' Italia. La vedo dura.
L' unica difficoltà oggettiva che mi viene in mente è stata la creazione dell' account Kickstarter che prevedeva un conto corrente americano.

Massimiliano: a mio parere è difficile che il crowdfunding prenda piede in Italia. In Italia pretendi che qualcuno paghi per qualcosa che forse avrà in futuro? Perché ragazzi non dimentichiamo che KS non da la sicurezza matematica che il progetto, una volta ricevuti i fondi, venga finito. Non mi meraviglierei se presto scoppiassero delle bolle di situazioni in cui la gente ha messo in piedi progetti per raccogliere un po' di soldi e sparire. Vedremo!

Più in generale, cosa non ha funzionato con il Kickstarter? Ci sono cose che non rifareste o che fareste in maniera diversa?

Luca : Siamo stati sfortunati perché mentre lanciavamo il crowdfunding di illo, l'uragano Sandy spegneva mezza New York compresi gli uffici di Kickstarter. Abbiamo saputo che hanno lavorato estremamente disagiati per diversi giorni e in quel marasma forse è mancata l' occasione d'esser notati e segnalati.
Ci siamo dilungati in descrizioni, imparando a nostre spese che se nessuno ti conosce come sviluppatore, la soglia di attenzione sul tuo progetto è di 15 secondi. 15 secondi in cui devi mostrare e spiegare il gioco nel modo più efficace possibile, perché ai giocatori interessa SOLO il gioco. E meno ti conoscono più ne vogliono vedere per capire se valga la pena supportarlo.
Di qui però il controsenso enorme del giocatore che vuole vedere un pezzo di gioco che io non posso offrirgli senza il suo supporto. Altrimenti perché sarei su Kickstarter?
Massimiliano: Luca ha spiegato bene!

Per realizzare concretamente un progetto, è più semplice ottenere la fiducia di un publisher o convincere i "backers", la gente comune che finanzia tramite crowdfunding?

Luca: Alla fine entrambi vogliono vedere o provare il gioco prima di investire. Che si tratti di $20 o $200,000. Ed è giusto così.

Massimiliano: sono 2 cose entrambe difficili. Anche per questo abbiamo scelto di seguire strade alternative per cercare di realizzare una buona demo e convincere chi di dovere ad aiutarci a finire il gioco. Praticamente il 90% dei publishers sta aspettando di vedere la demo della nostra creaturina! E noi ci stiamo impegnando a trovare una strada per realizzarla.

Quali saranno le vostre prossime mosse? Quali sono le alternative a Kickstarter?

Luca: come diceva Massi, siamo felici perché i principali publishers dell' industria (per me enormi), che hanno visto il progetto, stanno chiedendo una demo giocabile di illo.
Così andremo su indiegogo a caccia di fondi per lo sviluppo di una demo giocabile che dimostri loro quanto illo sia unico e meraviglioso. Saremo brevi, chiari e mostreremo materiale sufficiente a far comprendere la bontà del gioco senza rischiare spoiler.
Massimiliano: Esatto.

Con un'industria videoludica in preda a sequel, remake e giochi in fotocopia, è possibile che il crowdfunding possa divenire la nuova culla della creatività? Oppure, dobbiamo aspettarci che prevalga "l'effetto nostalgia" su cui hanno puntato, sempre tramite Kickstarter, vecchi lupi di mare dell'industria come Tim Schafer e Jane Jensen?

Luca: Al di là delle dinamiche oscure che regolano i successi o gli insuccessi di nomi noti e sconosciuti, di giochi freschi e di generi abbandonati, l'esplosione del crowdfunding per lo sviluppo di videogiochi è un segnale fortissimo della voglia, del bisogno che hanno i giocatori di poter scegliere e giocare più generi, più novità.Cosa che l' industria tradizionale non propone da anni per mancanza di coraggio. A buon intenditor, poche parole.
Massimiliano: Vedi risposte precedenti!

(INTERVISTA A INGRID FLORIN MULLER)

I signori del F2P

→ Il F2P (o Free to Play, per chi ha difficoltà con gli acronimi) si sta imponendo sempre più come modello vincente, e Ankama è tra le società che più ha creduto nel suo successo. Prima di leggere il nostro speciale a pagina 40, ecco cosa ha da dire Ingrid Florin Muller, responabile Marketing Internazionale di Ankama, in esclusiva per GR.

Quando si parla di F2P, Ankama è da considerarsi un vero pioniere. Come nasce l'idea di abbracciare tale filosofia ? E quali sono state le difficoltà maggiori durante i primi anni ?
R: DOFUS è nato nel 2004 e allora era tutt'altra cosa rispetto a ciò che è oggi. Non c'era quel mondo che c'è ora, ed era quasi esclusivamente un gioco di combattimenti a turni tra giocatori umani. Ma la community crebbe rapidamente già nei primi mesi, e abbiamo dovuto correre ai ripari perché potessimo affrontare tale crescita esponenziale. Non è stato facile, soprattutto per una compagnia appena nata. Altra difficoltà è stata adattare il gioco ai paesi anglofoni, alla Spagna, Germania, Italia, Brasile, Giappone e Russia. Sin dall'inizio, lo scopo di Ankama è stato quello di far provare il gioco in maniera gratuita e decidere col tempo se si trattasse di qualcosa su cui valeva la pena spendere soldi. Da lì è nato il sistema che utilizziamo ancora oggi, con download, registrazione e accesso all'area principianti completamente gratuiti. Il modello con abbonamento è stato introdotto successivamente, ma solo per dare regali e servizi extra.

Il modello F2P si è dimostrato un vero successo, e ora anche case come EA o Valve hanno dichiarato di essere interessate allo sviluppo di giochi in F2P. La considerate come una vittoria? Può il F2P rappresentare il futuro del gaming?
Abbiamo sempre creduto nel modello F2P, ma l'attuale trend non è una nostra vittoria. Il F2P rappresenta sicuramente il futuro del gaming. Noi non abbiamo intenzione di basare la nostra strategia sulla vendita di oggetti più potenti che favoriscano gli utenti in grado di pagare per i contenuti extra. Preferiamo valorizzare i giocatori più fedeli che hanno investito del tempo nei nostri giochi. E il futuro del F2P deve premiare l'"anzianità", non il potere d'acquisto.



Ingrid Florin Muller ci spiega il segreto del successo del F2P.



Un genere come quello degli MMO ben si presta al modello Free to Play.



Il F2P sta convincendo sempre più pubblico e publisher, con molti grandi nomi dell'industria già pronti a convertirsi.



Al contrario, non avete paura che il F2P possa rivelarsi una moda passeggera?
Con la competizione che c'è oggi e la vastità dell'offerta per i giocatori, crediamo che questo modello si stia imponendo in maniera permanente. La concorrenza è per noi un'opportunità: meno barriere ci sono nei nostri giochi, più giocatori attiriamo.

La crisi economica globale ha influito sul successo del F2P?
Parte del successo del modello si può spiegare con i budget limitati che la gente ha per investire nel proprio intrattenimento. L'altra parte del successo è dovuta all'aumento della concorrenza all'interno dell'industria. Comunque sia, i giocatori ora vogliono provare in anticipo prima di spendere dei soldi.

Il modello F2P ha riscosso un successo straordinario in paesi dell'est come Russia e Corea del Sud. C'è chi dice che, in quei paesi, persino una serie popolare come Call of Duty non ha mai riscosso lo stesso successo. Pensi che in tali contesti i giochi F2P possano trainare anche



le vendite dei titoli regolarmente venduti nei negozi?
R: Non so, ma di sicuro è una prova del fatti che bisogna saper adattare il proprio modello di business per raggiungere alcuni mercati.

Giochi come Warface e Hawken stanno alzando l'asticella per quanto riguarda la qualità dei titoli F2P. Pensi che vedremo sempre più giochi F2P dagli standard qualitativi pari a quelli delle produzioni tripla A?
R: Sì, la qualità dei giochi F2P sta crescendo. Di conseguenza sta cambiando l'immagine dei titoli F2P, non più associati a MMO privi di gameplay o a giochi di contadini. Ora sono visti come dei veri blockbuster, che hanno capito come il Pay 2 Win non funzioni e impedisca il successo a lungo termine.

La creatività nei videogiochi è sempre più difficile da trovare, e le poche nuove idee arrivano proprio da giochi indie o F2P. Sentite il peso di tale responsabilità?
R: Con un gioco in rampa di lancio su Steam (Fly'n) e i nostri due portabandiera DOFUS e WAKFU basati sul modello F2P, sentiamo di essere nella posizione di tenere l'innovazione e la creatività in cima alla lista delle priorità quando sviluppiamo nuovi contenuti. Questi sono valori in cui Ankama crede da sempre.

Cosa c'è nel futuro più immediato di Ankama?
R: Non solo videogiochi, ma anche fumetti, artbook, serie TV e merchandising. Le nostre nuove serie TV basate su DOFUS e WAKFU (trasmessa in Italia su Cartoon Network) stanno arrivando sulle TV francesi, e speriamo possano raggiungere presto le TV di tutto il mondo. Stiamo inoltre per lanciare le nuove espansioni di DOFUS e WAKFU, che permetteranno ai giocatori di affrontarsi in scontri PvP all'interno di un unico gioco chiamato Krosmaster. Ci si potrà accedere direttamente dal gioco (in una taverna, ad esempio) o dal sito internet.
In Francia uscirà anche il gioco da tavolo di Krosmaster a base di statuine. Molti compreranno solo le statuine per collezionismo, visto che sono davvero belle!

I fan di DOFUS e WAKFU avranno ancora di che giocare per parecchio tempo!



Vista la cura riposta nella creazione dei personaggi, non stentiamo a credere che le statuine di Krosmaster possano diventare presto oggetto da collezione!

GR LIBRARY

I figli di Baal
La guida rossa



AUTORE: Francesca Costantino
EDITORE: Armando Curcio Editore
PAGINE: 512
PREZZO: €16,90

Questo mese GR Library vi propone un'interessante intervista a Francesca Costantino, autrice dell'ottimo I figli di Baal – La guida rossa. Il fantasy made in Italy si sta espandendo molto ultimamente.

Qual è stato il leitmotiv che ti ha spinto a cimentarti nel genere proprio ora?
Forse è stata più che altro una scelta di vita ho iniziato a scriverlo a 9 anni, ma in realtà mi sono resa conto che non avevo esperienze di vita ne a livello di videogiochi, l'ho scritto oggi perché mi sentivo pronta a livello personale.

Sei una videogiocatrice? Se si, quali sono i tuoi titoli preferiti e quanto spesso giochi con le console?
Sì, lo sono, non sono in gradi di dirti quali siano i miei giochi preferiti, ma posso dirti che ho giocato tantissimo tutta la serie di Diablo e mi è piaciuto moltissimo anche Baldur's Gate, insomma due dei capisaldi del genere. Di recente volevo provare qualche gioco del passato, come un Final Fantasy.

A parte i giochi di ruolo cartacei, a quali altri GdR ti sei ispirata?
Ai giochi di ruolo dal vivo, alla saga di Diablo e Baldur's Gate. Invece per quanto riguarda la mitologia, le mie fonti di ispirazioni sono state quella celtica, new age e la teosofia.

Quali sono i tuoi piani per il futuro della serie de I figli di Baal?
Il materiale da cui ho attinto è talmente vasto che ne ho abbastanza per una trilogia, infatti ho già in cantiere il secondo libro che sarà più dark rispetto al primo.

GIOCO A 360 GRADI

I mille volti di Ludica

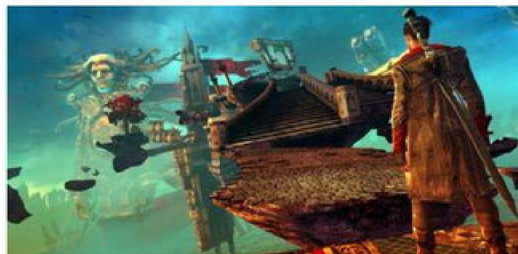
La fiera del gioco (e del videogioco) si allarga

Sarà stato il nuovo format fieristico, con due intere nuove aree dedicate rispettivamente al modellismo e al gioco per i più piccoli, ma la seconda volta di Ludica a Roma passa agli annali come un discreto successo. Oltre 15 mila visitatori hanno infatti sfruttato le giornate dal 23 al 25 novembre scorso per omaggiare il gioco in ogni sua forma, nel suo tempio ideale rappresentato dai locali della Fiera di Roma. Una soddisfazione anche per noi videogiocatori, visto l'ampio spazio dedicato al nostro medium preferito: oltre a una lunga serie di tornei legati ai videogame più disparati, Ludica ha dato l'occasione di provare alcuni titoli entrati di diritto nella leggenda e approfondire la storia del Videogioco tramite una serie di pannelli esplicativi (il tutto con la collaborazione di VIGAMUS, il primo museo italiano dedicato ai videogiochi). Non sono mancati i momenti di aggregazione per appassionati di Wargame o di giochi da tavolo, senza contare la vasta area allestita per celebrare quell'incredibile fenomeno ludico che da generazioni appassiona giovani e meno giovani: in una parola, Lego. L'esperimento può dirsi riuscito, e la cosa assume una rilevanza ancora maggiore se ci proiettiamo al prossimo 15 – 17 marzo, quando Ludica tornerà nella sua sede storica di Milano in concomitanza di Cartoomics. Occasione ghiotta per i milanesi, mentre tutti gli altri farebbero bene a prenotare i biglietti del treno/aereo.



Up Il riscontro di pubblico per questa seconda edizione romana di Ludica è stato più che buono. Ora è il momento di prepararsi per l'edizione milanese.

Brevi dall'Italia



Il Cacciatore di Demoni approda in Italia!

Abbiamo avuto la fortuna di assistere all'evento di anteprima per la stampa italiana del nuovo DMC: Devil May Cry nato dalla collaborazione a doppio filo tra Capcom e Ninja Theory. Se avete dato un'occhiata al numero scorso, saprete già quanto ci stia piacendo l'avventura del nuovo Dante. Alessandro Taini, Art Director e Italiano DOC, ci ha spiegato come si sia ispirato ai dipinti di Caravaggio per dare un tono particolare alla direzione artistica o a Genova e Barcellona per l'architettura di alcuni stage. Cosa più importante ci ha raccontato il motivo del nuovo look di Dante. Oltre alla pressione di Capcom, lo sviluppo è stato mosso dall'idea di dare al protagonista un aspetto funzionale alla giovane età, compresa tra i 18 e i 20 anni. Ovviamente non si sono dimenticati del vecchio Dante, e durante il corso della storia ci saranno molte citazioni: "Dante qui ha 20 anni e non può esser l'uomo che tutti noi conosciamo, pensate a Spider-Man e all'ultimo film, all'inizio non ha neanche un vero costume, solo più avanti diventerà l'arrampica muri che tutti noi conosciamo... Lo stesso discorso vale per Dante... Facciamolo crescere!". Che il nostro carissimo Alessandro ci abbia voluto dire e lasciar intendere che più il nostro Dante invecchierà più arriverà ad esser il "nostro" Dante? Non ci resta che aspettare il 15 Gennaio per scoprirlo, nel frattempo.. let's rock baby!

LE INTERVISTE DI PRIMALINEA ITALY

Stefano Calcagni

Brand Manager NINTENDO Italia, Brand Manager Wii U

Cosa vi aspettate dal lancio di Wii U?
In Italia ci aspettiamo un lancio davvero molto buono. Wii U è una console innovativa, capace di rivoluzionare il gameplay con il secondo schermo che dà nuove opportunità ai "gamer" e non solo. In più ci aspettiamo un ulteriore spinta durante il periodo natalizio.

Cosa ne pensi della line-up di lancio? Noi la troviamo davvero atipico, con un gioco xome ZombiU che va a prendersi una fascia di pubblico diverso da quello che ci si aspetta da una console Nintendo.
La line-up di lancio di Wii U è la più ricca in assoluto. Come dici correttamente, dopo aver conquistato il pubblico casual, cosa impensabile prima di Wii, l'obiettivo della nuova console Nintendo è conquistare anche i "gamer", tramite l'alta definizione e il rivoluzionario GamePad, oltre che con importanti giochi terze parti come Call of Duty: Black Ops II, ZombiU, Assassin's Creed III, Batman Arkham City: Armored Edition e Darksiders II.

Quanto sarà importante l'online per Wii U? Vedremo, ad esempio, MMO?
Wii aveva rivoluzionato il gioco social all'interno dei salotti, mentre l'online non era un aspetto cruciale. Wii U punta molto di più ai "gamer", quindi l'online diventa fondamentale. Si parte da funzionalità come quelle del Miiverse, che non è solo un social network, ma anche un modo per gli hardcore gamer di condividere consigli, record e strategie di gioco. Sappiamo che la community attorno a titoli come Call of Duty è molto esigente sul gioco online, e vogliamo offrirgli il servizio di cui hanno bisogno.

Puoi rivelarci qualcosa sul futuro di Wii U? Possiamo aspettarci periferiche particolari o nuovi bundle?

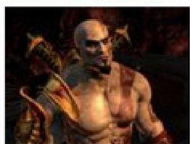


Ci vorrebbe la sfera di cristallo... Se in Giappone hanno già escogitato qualcosa, lo saprete insieme a noi. Mi piace dire che Nintendo, negli ultimi tempi, è diventata un'azienda molto "democratica", e quando c'è un Nintendo Direct Iwata parla contemporaneamente a tutto il mondo, noi compresi.

CVG news

→ Interferenze e contaminazioni

GOW... ANCORA NO!



Ormai in rete e offline non si parla d'altro: il film di God of War si farà o no? Le conferme arrivano questa volta dallo sceneggiatore arruolato dalla produzione, Marcus Dunstan, che ha di nuovo elogiato la qualità del plot e ha parlato del lavoro insieme al team di Santa Monica per realizzare un titolo degno della serie videoludica. "Stiamo lavorando con quel team e ci sta supportando. Vogliono realizzare il gioco, quindi stiamo facendo la nostra parte e stiamo scrivendo pagine su pagine per far sì che diventi realtà" ha detto Dunstan, spiegando che il film sarà molto diverso dalle altre pellicole basate sui videogiochi e sarà concentrato sulla storia delle origini di Kratos, ricreando qualcosa di simile a Batman Begins. Un po' ambizioso, non credete?

LO SPAZIO INVADE LA RETE

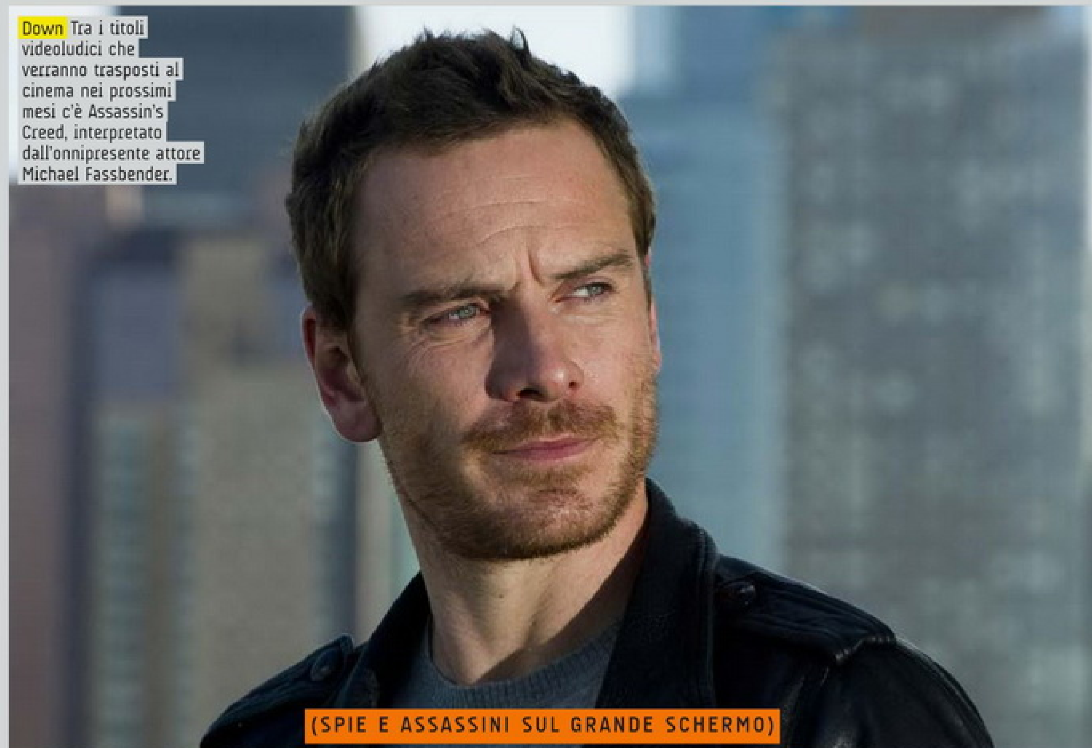
Il gruppo indipendente Z Pictures ha annunciato un cortometraggio su Dead Space, un film distribuito come web series che sarà disponibile nel 2013. Il team che sviluppa video pubblicitari e non ha infatti ottenuto i permessi da Electronic Arts per poter sfruttare il personaggio principale della saga e diversi elementi della trama. Una grande notizia per tutti i fan di Dead Space, ma anche una notevole occasione per il panorama delle trasposizioni videoludiche. Che Z Pictures riesca a fare meglio di tanti registi hollywoodiani cimentatisi con l'ardua prova?



VOGLIO GUILLERMO DEL TORO!

Marc Laidlaw, sceneggiatore di Half-Life, è stato molto chiaro: se mai venisse realizzata una trasposizione cinematografica del gioco, vorrebbe ci fosse Guillermo del Toro dietro la macchina da presa. "Guillermo del Toro ha quella tendenza all'horror che penso molte persone perdano di vista quando immaginano un film su Half-Life" ha dichiarato Laidlaw, aggiungendo: "Half-Life è essenzialmente horror dopotutto. Ci sono molti potenziali buoni registi, ma penso che parecchi di loro siano occupati a perseguire la propria visione". Ma anche qualche altro nome è saltato fuori dalle labbra di Laidlaw, tra cui Paul Verhoeven e Peter Jackson. La scelta a questo punto è davvero ardua!





Down Tra i titoli videoludici che verranno trasposti al cinema nei prossimi mesi c'è Assassin's Creed, interpretato dall'onnipresente attore Michael Fassbender.

(SPIE E ASSASSINI SUL GRANDE SCHERMO)

Ubosoft va al cinema

→ Due nuovi progetti cinematografici in ballo per i prossimi anni

Mentre al cinema ci godiamo Ralph Spaccatutto, la nuova pellicola Disney che porta in sala il mondo dei videogiochi in stile Toy Story, fioccano le news di trasposizioni cinematografiche di alcuni dei più famosi videogiochi di sempre. Due le pellicole sulla bocca di tutti: Tom Clancy's Splinter Cell e Assassin's Creed. Di entrambi si sa al momento davvero poco, ma Ubisoft ha già reso noti i nomi dei rispettivi protagonisti: Tom Hardy, che abbiamo recentemente visto nei panni del cattivo Bane in Il cavaliere oscuro: Il ritorno, sarà Sam Fisher, l'eroe che dal 2002 appassiona i videogiocatori con le sue missioni stealth di agente NSA di black operation alle prese con avversari sempre più temibili. Il videogioco, come ben noto, si ispira a sua volta ai romanzi di Tom Clancy e nasce già da un mix con il mondo del cinema, dal momento che il protagonista è doppiato dall'attore Michael Ironside (Top Gun), mentre il suo capo, Irving Lambert, ha la voce di Don Jordan. Al momento solo questo è noto della pellicola, ma già basta e avanza per creare elevatissime aspettative negli appassionati della serie: benché Hardy non si sia dimostrato un gran cattivo nell'ultimo capitolo di Batman, la sua performance in Inception ha più che convinto.

Del film di Assassin's Creed, invece, si parla già da qualche mese, e anche qui a focalizzare l'attenzione dei



videogiocatori è l'attore protagonista, l'ormai onnipresente Michael Fassbender, che ha vestito i panni del robot David nel Premetheus di Ridley Scott, uscito un paio di mesi fa. Fassbender sarà Altaïr Ibn La-Ahad, una delle tante incarnazioni di Desmond: si tratta ancora una volta di una serie videoludica ispirata alla letteratura, nello specifico al romanzo Alamut dell'autore sloveno Vladimir Bartol. A produrre il film sarà la CBS Films, che si è accaparrata i necessari diritti, e in particolare Roy Lee e Adrian Askarieh, mentre John P. Middleton sarà uno degli executive producer; la macchina da presa sarà affidata a Scott Derrickson e al co-sceneggiatore C. Robert Cargill, che ha già lavorato con Derrickson su Sinister (buona pellicola horror del 2012 con Ethan Hawke). Anche in questo caso, quindi, le premesse sono buone, e con le affascinanti location di Assassin's Creed, così come sono quelle di Splinter Cell, il titolo si presta particolarmente bene a una trasposizione sul grande schermo. Certo, si tratta comunque di considerazioni personali e che, in fondo, abbiamo fatto anche in occasione di Prince of Persia: Le sabbie del tempo che, nonostante Jake Gyllenhaal, non si è rivelato poi un granché. Che in due anni l'industria videoludica e quella cinematografica abbiano fatto i giusti passi avanti per dar vita non a una, bensì a due pellicole di valore come possono potenzialmente essere quelle tratte dalle due saghe di Ubisoft? Noi crediamo di sì, e attendiamo con trepidazione di veder confermate le nostre più rosee aspettative.

Eliana Bentivegna



(CIAK SI GIOCA)

Silent Hill: Revelation 3D

→ La regola del sequel non sbaglia mai

Benché il fascino di una pellicola tratta dalla saga di Silent Hill sia innegabile, purtroppo l'ultimo lavoro di Michael J. Bassett non può che deludere. Il regista del discusso (a ragione!) Solomon Kane ha dato vita lo scorso Halloween a un sequel del film del 2006 firmato dal francese Christophe Gans, ispirato al terzo videogioco del franchise Konami con protagonista la giovane Heather Mason (Adelaide Clemons). La ragazza, alla soglia della maggiore età, sente il richiamo della maledetta cittadina di Silent Hill, nome per nulla nuovo al padre Harry (Sean Bean). Heather viene quindi risucchiata nell'infernale mondo popolato da fanatici religiosi e creature mostruose come Red Pyramid e le sexy infermiere senza volto; insieme a lei l'appena conosciuto compagno di scuola Vincent (Kit Harrington), bravo attore nella serie televisiva Il trono di spade, ma che qui lascia parecchio a desiderare. Se le performance degli attori principali sono accettabili, quelle di star d'eccezione come of Carrie-Anne Moss, Malcolm McDowell e Martin Donovan entrano nella classifica delle peggiori interpretazioni possibili, affiancate da una sceneggiatura piatta e senza originalità. Buoni nella maggior parte dei casi gli effetti speciali e 3D della pellicola, ma che non riescono a compensare la trama poco intrigante (e anche poco chiara!). Il più grande difetto di Silent Hill: Revelation 3D, però, è soltanto uno: il fatto che non spaventi per nulla; cosa non da poco, per un film dell'orrore.

Down Il regista britannico Michael J. Bassett fa un nuovo buco nell'acqua con Silent Hill: Revelation, tratto dall'omonima saga videoludica di Konami.



Voto: ★★★★★

Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

Out Run

→ Una corsa adrenalinica verso il brivido reale

Chi è nato negli anni Settanta non può non avere amato Out Run, il videogioco di corse automobilistiche del 1986 edito da SEGA e ideato da Yu Suzuki (autore di serie come Virtua Fighter e Shenmue). Out Run ha spopolato negli anni d'oro dei videogiochi grazie alla sua eccezionale resa in cabinato che, facendo uso della tecnologia Force Feedback, permetteva di vivere l'esperienza di gioco anche fuori dallo schermo, prima col volante, poi con l'intero cabinato reattivo alle azioni del videogiocatore. Nei panni del protagonista ci si trovava alla guida di una Ferrari Testarossa in compagnia di una bella ragazza bionda; l'obiettivo era arrivare al traguardo superando cinque livelli di gioco, scegliendo tra 15 scenari e avendo anche la possibilità di selezionare, fin dall'inizio, la colonna sonora come canzone scelta all'autoradio. Paesaggi mozzafiato, belle macchine e ancor più attraenti ragazze: se questo non è il ritratto di un Fast & Furious fatto come si deve! Out Run potrebbe essere infatti trasposto in un action thriller su quattro ruote, con un protagonista alla Ryan Gosling (non per nulla già attore principale di Drive!) e ambientato nell'America delle palme e delle interminabili highways.
La scelta della compagna di viaggio è fondamentale, e potrebbe ricadere sulla mora Megan Fox (le bionde non vanno molto di moda in questo periodo); mentre la direzione potrebbe essere affidata a chi di strada ne ha percorsa parecchia nel genere, proprio come il 'furioso' regista taiwanese Justin Lin.

Eliana "Faith" Bentivegna



Up Tra i giochi più amati degli anni Ottanta, Out Run è stato il primo a utilizzare la tecnologia Force Feedback, per provare sulla propria pelle il brivido della corsa, rimanendo comodamente in sala giochi.

Tutto quello che Kojima non vuole farvi sapere

a cura di Guglielmo De Gregori

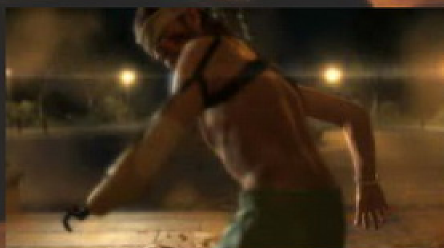
Kojima è sempre Kojima. Ed è per questo che noi lo amiamo. Un uomo capace di rimpiazzare il suo figlio prediletto con un perfetto sconosciuto e fare finta di niente di fronte al mondo intero. Un uomo capace di far impazzire l'intera Internet pubblicando un trailer enigmatico, onirico, dove chiunque ci vede tutto e il contrario di tutto. In quel trailer noi, detective di Game Republic, abbiamo cercato di fare chiarezza, scansionandolo ai raggi X, non dando nulla per scontato e cercando di esplorare nella mente, tanto fine tanto contorta del suo creatore. Che, un po' come fece Christopher Nolan per Inception, il suo fanta-thriller ambientato nel mondo dei sogni, non ci lascia niente in mano se non pochi indizi sparsi. A noi tentare di interpretarli e, se possibile, dare loro un senso, per costruire un castello di (in) certezze. Sperando che Kojima-san non decida di soffiarlo via da un momento all'altro.

CHE COS'È THE PHANTOM PAIN?

Quello che ha probabilmente confuso tutti, è l'aver svelato Phantom Pain diversi mesi dopo Ground Zeroes, con cui presenta più di un'analogia. Ma ha un titolo diverso. Ed è realizzato da un diverso team di sviluppo, Moby Dick Studios guidato da un fantomatico Joakim Mogren. In realtà, quest'ultima presa in giro è talmente palese da farci intuire che si tratti di una mossa per gettare fumo negli occhi dei fan. Anche le ipotesi più improbabili, ovvero che si tratti di un gioco next-gen o addirittura PS Vita, si sciolgono come neve al sole paragonando la qualità degli screenshot. Molto più probabilmente, The Phantom Pain è dentro Ground Zeroes, o entrambi sono in realtà i sottotitoli di un capitolo più grande che li contiene tutti. E in quel caso, chissà quante sorprese ci aspettano ancora. Che siano parte dello stesso universo è indubbio: zoomando le tute dei soldati è possibile leggere Combat Body Armour, in entrambi i trailer, e il modello di Big Boss presenta la stessa cicatrice sotto l'occhio vista in Ground Zeroes. Del resto, Kojima non è nuovo a proporre giochi divisi in isole, quasi come un multi-evento: se all'epoca vi avessero fatto vedere un trailer di due capitoli diversi di MGS4 (magari, la sezione in Sud America e quella "noir" nell'Est Europa), probabilmente avreste pensato che si trattasse di due giochi distinti. Sbagliandovi.

QUANDO È AMBIENTATO E COME SI COLLOCA NELLA TIMELINE?

Se quindi The Phantom Pain fa probabilmente parte di Ground Zeroes, definito più volte da Kojima







il prequel di MGS 5, lo si può escludere dai candidati in qualità di quinto capitolo. Molto più probabile, un capitolo di raccordo con Big Boss prima di un nuovo episodio next-gen con Solid Snake. Proprio come avvenne con Snake Eater e Guns of The Patriots. Un generico "primi anni '70" è invece la cornice temporale più plausibile. Lo intuiamo dalle (poche) tecnologie che si vedono nel trailer, in primis il veicolo che il protagonista guida alla fine del trailer. Nessun display luminoso, né tanto meno qualcosa che segnali la velocità. Come se non bastasse, per mostrare i progressi del Fox Engine, Kojima pubblicò su Twitter i modelli 3D non texturizzati di due ambulanze (il veicolo che plausibilmente si vede alla fine del trailer), molto simili a un modello di quegli anni.



L'espediente delle bende ci impedisce di avere la certezza su chi sia l'uomo protagonista del filmato.

"POSSO DIRVI UN PAIO DI COSE SU METAL GEAR SOLID 5. BISOGNERÀ INFILTRARSI, CI SARÀ LO SPIONAGGIO E SI DOVRÀ CONVINCERE LA GENTE A FARTI DEI "FAVE NELL'ULTIMO EPISODIO"

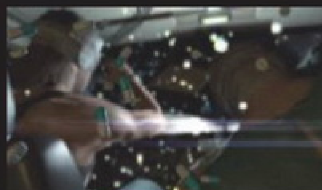
Hideo Kojima, giugno 2012

L'anno degli eventi contribuisce ad avvicinare The Phantom Pain a Ground Zeroes che, lo ricordiamo, è ambientato poco tempo dopo Peace Walker (e dunque, sulle soglie degli anni '70), come suggerito dalla presenza di un Chico molto poco cresciuto rispetto al gioco per PSP. I più attenti ricorderanno anche che i primi anni '70 sono un momento molto importante per la saga. È nel 1972 infatti che avviene l'esperimento di clonazione Les Enfants Terribles, durante il quale Big Boss viene indotto in un coma, per permettere di prelevare i suoi geni. E come inizia il trailer? Ah, sì, proprio con Big Boss che si risveglia di fronte a un medico. È lecito pensare a questo punto che Phantom Pain potrebbe colmare uno dei gap più oscuri della saga, ovvero gli anni della nascita di Solid Snake, Liquid Snake e Solidus Snake, Les

Enfants Terribles appunto. Il che ci porta alle prossime ipotesi.

QUAL È IL RAPPORTO CON PROJECT OGRE?

Se Ground Zeroes è stato definito dallo stesso Kojima un prequel di Metal Gear Solid V, sul fantomatico Project Ogre non sono ancora state rilasciate dichiarazioni. Ma possiamo azzardare che si tratti proprio di Phantom Pain, e a darci un appiglio è innanzitutto il nome fittizio che si è scelto Kojima, Mogren, che contiene proprio la parola Ogre. Questo corrobora anche la tesi che il gioco sia ambientato agli albori dell'esperimento Les Enfants Terribles. "Ogre", in italiano, significa "orco", e l'orco è la creatura che per eccellenza terrorizza i bambini. E che cos'è "Les Enfants Terribles" se non una terribile violazione dell'innocenza infantile, tema del resto molto caro a Kojima, come da tempo ha dimostrato tutta la storia di Raiden, bambino soldato allevato per uccidere ed essere manipolato. Non dimentichiamoci, inoltre, che Kojima aveva dichiarato che il suo prossimo Metal Gear sarebbe andato a toccare temi molto pesanti e attuali, così come nelle sue passate opere era andato a commentare questioni decisamente delicate come gli armamenti nucleari e la bioetica. Che The Phantom Pain narri una storia molto simile a quelle, tristemente molto reali, che avvengono nei Paesi in via di sviluppo, non ci sembra poi così strano.



Pare che, nascosta tra le ombre, compaia la scritta Metal Gear Solid V sullo sfondo della schermata del logo.

> "MGS5 SARÀ PIÙ CHE UN GIOCO STEALTH, AVRÀ PERSONAGGI IN GRADO DI INTERAGIRE, IN MANIERA SIMILE A QUANTO VISTO IN DEUS EX: HUMAN REVOLUTION"
> Hideo Kojima, giugno 2012

DI CHE COSA PARLA DAVVERO THE PHANTOM PAIN?

Come al solito, Kojima si è sbizzarrito su citazioni e riferimenti. Ma partiamo con ordine, dal titolo: The Phantom Pain, il "dolore fantasma", è riferito probabilmente alla nota sindrome dell'"arto fantasma", ovvero la sensazione che si prova dopo aver perso un arto ma lo si continua a percepire. Un tema simbolico di grande impatto, e che si ricollega a gran parte della mitologia di MGS. Ocelot perde il braccio sinistro, non a caso. Ed è lì che gli viene impiantato l'arto di Liquid Snake, che l'avrebbe controllato mentalmente. Non solo, in Revengeance scopriamo persino che è nell'arto sinistro che le memorie dei soldati sono contenute. La serendipità gioca dopotutto un ruolo fondamentale nella serie, con cicli ed eventi che ricorrono. Ma c'è di più. Un celeberrimo personaggio letterario è noto proprio per la mancanza di un arto: il capitano Achab di Moby Dick, cui la balena bianca ha portato via una gamba,







SULLE ORME DI MELVILLE

COS'È MOBY DICK STUDIO?

Chi è Joakim Mogren? Cos'ha fatto prima di The Phantom Pain? Il sito web del team di sviluppo (perché c'è anche un sito web) recita nell'apposita sezione: "Moby Dick Studio è una casa di sviluppo con base a Stoccolma, Svezia. Moby Dick Studio è stata fondata dal CEO Joakim Mogren che, dopo aver lavorato per anni presso una major americana, ha radunato personale prelevato da vari altri studi di sviluppo sparsi per dare vita a qualcosa di nuovo. Il nostro obiettivo è dare alla gente in giro per il mondo un'esperienza di gioco eccitante, toccante e senza compromessi". Oltre al sito, Moby Dick Studio ha messo su un canale YouTube e un account presso vari social network. Lo stesso CEO, Joakim Mogren (ormai identificato da tutti come Hideo Kojima), è attivissimo su Twitter, dove elargisce piccole informazioni sul gioco senza, ahinoi, sbottonarsi troppo. Insomma, se di una montatura si tratta, quel genio di Kojima ha davvero pensato a tutto.



"GROUND ZEROES È UN PROLOGO PER METAL GEAR SOLID 5"

Hideo Kojima, **dicembre 2012**

costringendolo a girare con un rimpiazzo di legno. Moby Dick Studios. Una balena gigante che si vede nel trailer. Ahi ahi, qui Kojima gioca davvero sporco.

MA È DAVVERO BIG BOSS QUELLO CHE SI VEDE NELTRAILER?

Avete ragione, l'abbiamo dato per scontato. Ma la verità è che su questo ci sono stati pochi dubbi fin dall'inizio. Corporatura e aspetto del personaggio sono gli stessi del protagonista di Ground Zeroes. Hanno persino la stessa cicatrice. Ma c'è dell'altro. Il meraviglioso romanzo di Melville che abbiamo citato nella precedente domanda, non a caso, narra la storia di un uomo che ha sacrificato la sua vita in nome di un unico ideale, fino ad annullarsi completamente in esso. Una descrizione che sembra adattarsi perfettamente alla tragica figura di Big Boss. Quale sia quell'ideale, lo sappiamo tutti. È Outer Heaven, è la visione di The Boss. Quello di Kojima è un lento lavoro di (ri)scrittura del personaggio, che di volta in volta ci spiega che cosa l'ha trasformato in un uomo malvagio e completamente pazzo nel primissimo episodio della serie. Un'inesorabile discesa all'inferno, la sua, e quello di Phantom Pain è probabilmente un ulteriore ingranaggio che si va a incastrare. E non dimentichiamo che, all'inizio del trailer, scorgiamo dei petali bianchi. Il rimando è, neanche a dirlo, all'ultima battaglia con The Boss, il toccante finale di Snake Eater. E se quel "dolore fantasma" fosse proprio causato dal vuoto, incolmabile, causato dalla perdita di The Boss? Sì, siamo dei gran sentimentalisti e non ce ne vergogniamo.



Alcuni personaggi fanno pensare a vecchie conoscenze appartenenti al cast della saga.

IL TRAILER È AMBIENTATO NELLA REALTÀ O È SOLO UNA VISIONE?

Il montaggio del trailer restituisce una collocazione temporale degli eventi disordinata. Ma ciò non deve trarre in inganno: molti degli eventi visti al suo interno sono reali e tutt'altro che simbolici, o sognati da qualcuno. Non dimentichiamo che Big Boss si sveglia all'inizio del trailer, e ne traiamo che molte delle cose che vede al suo interno sono reali. Non escludiamo nemmeno che, dal momento in cui appaiono le fiamme si tratti del mondo reale. E neanche che l'incendio sia scatenato da uno dei personaggi che si vede in scena: la pirocinesi, se ben ricordate, è del resto il marchio di fabbrica di Psycho Mantis. La presenza di Mantis è difficile da confermare, però. Il bambino che si vede nel trailer di fronte all'ascensore, vestito in maniera molto simile e con una scena che ricorda molto

la sua apparizione nel primo MGS, è però troppo grande per essere lui (che, ricordiamolo, è nato nel 1970). C'è lo zampino di The Sorrow, forse? Il trailer di The Phantom Pain potrebbe simboleggiare il senso di colpa, schiacciante, di Big Boss, per aver dato il via al progetto "Les Enfants Terribles". E chi meglio dell'immortale Sorrow per rievocare il suo lato più oscuro, e i rimorsi, anche passati (da cui, la visione di Volgin e del cavallo infuocato, probabilmente collegato a The Boss)? La balena infuocata, a questo punto, potrebbe essere nient'altro che la visione onirica di un nuovo Metal Gear. Magari, azzardiamo, progettato per muoversi in mare (qualcosa sullo stile di Big Shell, insomma).

DOV'È AMBIENTATO THE PHANTOM PAIN?

La nazione più papabile come ambientazione di The Phantom Pain è l'Africa, probabilmente una zona coloniale. Lo deduciamo da una bandiera inglese che si vede nel trailer, o dal fatto che il veicolo guidato da Big Boss ha la guida a destra. Ma, soprattutto, tramite informazioni diffuse dallo stesso Kojima. Il modello di Big Boss mostrato da Kojima nei mesi precedenti, mostrava sulla spalla il logo "Diamond Dogs", in riferimento al singolo di David Bowie del 1974 (e anche qui, gli anni tornano). Kojima è un grande fan di Bowie, com'è noto. E parlando di diamanti, la mente va subito all'Africa, tra le principali risorse (nonché le più sporche di sangue) del continente. E i cani, che c'entrano, direte voi? È presto detto: ricordate l'artwork che mostrava un cane a fianco di Big Boss? Ecco, quello è un cane Rodesiano, razza allevata proprio in Africa. E la Rodesia è un luogo centrale per Metal Gear: è qui infatti che Frank Jaeger, o per meglio dire Gray Fox, recupera una Naomi Hunter ancora bambina. Ma più di ogni altra cosa, ricordiamo che è in Africa che, alla fine degli anni '80, Big Boss fonda Outer Heaven. I dettagli, però, sono un punto cieco della saga. Ma se, come abbiamo ipotizzato, The Phantom Pain funge da raccordo tra passato e futuro, che il gioco vada a gettare luce proprio in quegli anni è la scelta più ragionevole.

CHI È L'UOMO BENDATO?

E qui il cerchio si chiude. L'uomo bendato, che aiuta Big Boss a fuggire dalla struttura simile a un ospedale che si vede nel trailer, potrebbe seriamente essere Frank Jaeger, l'arcinoto ninja cyborg. Che, lo ricordiamo, a sua volta viene liberato di prigione da Big Boss nel 1977, dopo essere stato catturato durante la guerra in Mozambico, temporalmente situata dopo gli eventi di Portable Ops. Come è risaputo, Frank e Big Boss sono due figure il cui destino si intreccia molto da vicino, più volte nel corso della loro vita, ed è proprio in Africa che questo avviene. Tuttavia, il modo in cui questa relazione viene costruita, cosa li conduce a questi eventi e, ancora, il reclutamento di Frank in FOXHOUND, è un mistero sul quale non è ancora stata gettata la luce. Se davvero, come abbiamo ipotizzato, The Phantom Pain si concentrerà sul tema dei bambini soldato e sulla definitiva caduta morale di Big Boss, Frank è un tassello che proprio non può mancare a questo puzzle.



> "NON AVETE VISTO ANCORA TUTTO SU SOLID SNAKE, NONOSTANTE ABBIA VOLUTO FARLO MORIRE ALLA FINE DI GUNS OF THE PATRIOTS"
>
> Hideo Kojima, giugno 2012



I premi di Game Republic alle opere più meritevoli del 2012

Developer dell'anno
Firaxis

Publisher dell'anno
Ubisoft

Personaggio Maschile
Master Chief (Halo 4)

Personaggio Femminile
Cortana (Halo 4)

Uomo Dell'Anno
Ray Muzyka/Greg Zeschuk (BioWare)
Rich Moore (Disney)

Il più atteso
GTA V

Opera più coraggiosa
Spec Ops: The Line

Più Innovativo
The Unfinished Swan

Italiano
WRC 3

Grafica Tecnica
Halo 4

Grafica Artistica
Halo 4

Ragionamento
XCOM: Enemy Unknown

Riflessi
Max Payne 3

Sceneggiatura
Spec Ops: The Line

Level Design
Hitman: Absolution

Multiplayer
Guild Wars 2

Regia
Hitman: Absolution

Doppiaggio
Call of Duty: Black Ops II

Effetti Sonori
ZombiU

Colonna Sonora
Max Payne 3

Simulazione
NBA 2K12

Titolo PC
XCOM: Enemy Unknown

Titolo PS3
Journey

Titolo 360
Halo 4

Titolo Wii
The Last Story

Titolo Wii U
ZombiU

Titolo PS Vita
Gravity Rush

Titolo 3DS
Resident Evil: Revelations

Titolo iOS/Android
Super Hexagon

Titolo Indie
Lone Survivor

Delusione
Mass Effect 3

Che non vorremmo più vedere
Kai Leng (Mass Effect 3)

Riedizione Moderna (Premio VIGAMUS)
Baldur's Gate Enhanced Edition

GIOCO DELL'ANNO
XCOM: ENEMY UNKNOWN

Per maggiori dettagli visita www.gamerepublic.it

SPECIALE Wii U

a cura di Manuele Paoletti



Game Republic dà i voti alla line-up di lancio della controversa console Nintendo

La scommessa ha inizio.

Perché di scommessa si tratta, quando una casa della portata di Nintendo si propone di rivoluzionare per l'ennesima volta l'intera concezione di Videogioco, dopo i fasti del glorioso Wii. Anche solo avvicinarsi lontanamente al successo globale riscosso dalla console che fece del motion control e del casual gaming due filosofie di vita sarebbe un risultato più che positivo. Ma non impossibile da raggiungere: nonostante qualche problema tecnico (aggiornamenti frequenti e corposi, scarsa distribuzione in alcune zone), nei giorni immediatamente seguenti al lancio, Wii U ha già fatto registrare cifre che, se non sono da record, poco ci manca. Parte delle folta schiera di scettici va lentamente cambiando idea, attratta dal Gamepad delle meraviglie (capace di proporre situazioni di gioco finora impensabili. E no, SmartGlass non è la stessa cosa) e da una line-up di giochi che ha saputo quantomeno riservare delle graditissime sorprese. Ed è proprio di loro, i giochi, che vogliamo parlare in questo speciale. In attesa di capire se il Miiverse sarà il nuovo Facebook o se Nintendo TVii saprà prendere il posto delle pay TV nei vostri salotti, diamo spazio ai veri protagonisti della nostra storia, raccontata su due schermi. Una storia appena cominciata...



Wii U

HOW LONG WILL YOU SURVIVE?

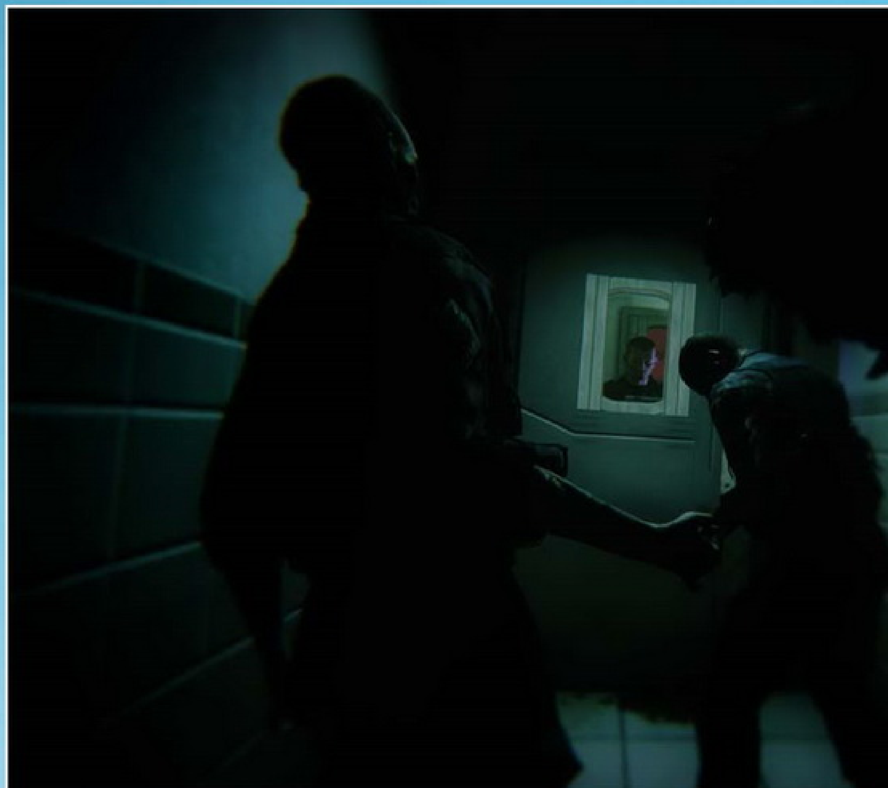
ZombiU

ZombiU si merita un applauso a prescindere dalla qualità del prodotto finale. Come se non bastassero le numerose incognite che storicamente accompagnano il lancio di una nuova console, Ubisoft ha voluto mettersi alla prova in una serie di sfide ai limiti del proibitivo. Sfide che, ve lo diciamo subito, sono state tutte più o meno vinte. Tanto per cominciare, ZombiU (e non ZombieU, trattandosi di un omaggio al primissimo gioco Ubisoft, Zombi per l'appunto) è una nuova IP, pensata per sfruttare nella maniera più intelligente possibile tutte le inesplorate funzionalità della neonata console Nintendo. Inoltre, ZombiU è un survival horror, di quelli veri, come non se ne vedeva dai tempi di Dead Space. Il vostro personaggio (anzi, i vostri personaggi, visto che la morte è permanente e a ogni decesso vi ritroverete nei panni di un personaggio differente...) si risveglia nel bel mezzo di un'apocalisse zombi, in una Londra mai apparsa tanto tetra e fumosa. Non avrete idea del perché tutto ciò sia accaduto, sapete solo che da quel momento in poi il vostro unico scopo sarà quello di sopravvivere. A indicarvi la maniera più semplice per raggiungere tale ambito traguardo sarà la voce del misterioso Prepper, autentico deus ex machina che dirigerà i vostri passi in giro per gli anfratti più bui della capitale inglese. Pochi, pochissimi, i mezzi su cui potrete contare: tra mazze, medikit, esplosivi e pistole dai proiettili contati, il vostro alleato più fidato si rivelerà a sorpresa il Gamepad di Wii U, che fungerà da mappa, scanner e zaino, tutto in un unico strumento.

Ed è qui che il bizzarro controller concepito da Nintendo acquista improvvisamente un senso: frugare nello zaino o consultare la mappa diventano operazioni tanto semplici quanto immediate, e non si può esprimere a parole quanto sia galvanizzante usare il pad in giro per la vostra stanza al fine di scansionare elementi e oggetti che altrimenti non vedreste sullo schermo della TV. Provare per credere, è proprio il caso di dirlo. Durante tali manovre, tra l'altro, il gioco non andrà in pausa, lasciandovi costantemente alla mercé di un attacco nemico. Ansia allo stato puro, insomma, proprio come dovrebbe essere in un survival horror che si rispetti. Gli utilizzi del Gamepad non finiscono qui e, sebbene non siano sempre ispirati (la soluzione di alcuni enigmi tramite touch screen è alquanto banale, riportandoci indietro con la memoria ai tempi

DETTAGLI

ORIGINE: FRANCIA
PUBLISHER: UBISOFT MONTPELLIER
DEVELOPER: UBISOFT
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



Right: Corridoi bui infestati da zombi? Sì, ci sono. E dopo Resident Evil 6 non era poi così scontato...



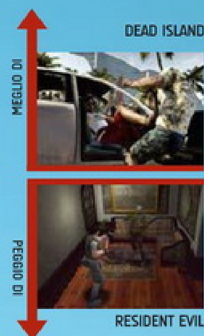
Right: Le meccaniche di combattimento potranno anche essere un po' ripetitive, ma quando si tratta di sopravvivere non si guarda in faccia a nessuno...

"UBISOFT HA CREDUTO IN WII U, FORSE ANCHE PIÙ DI NINTENDO STESSA"



MEGLIO DI

DEAD ISLAND

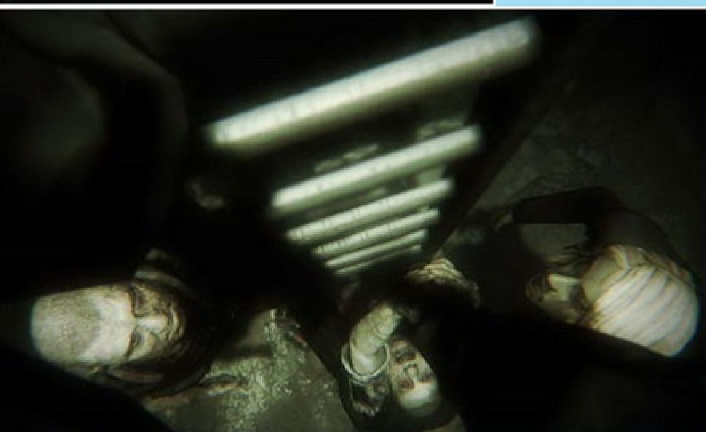


PEGGIO DI

RESIDENT EVIL



Down: La modalità Survival vi costringerà a ultimare il gioco con una sola vita, con lo stesso personaggio con cui inizierete il gioco. "Difficile" è un eufemismo.



Up: Di fatto, ZombiU non ha una vera e propria colonna sonora. Il silenzio viene interrotto da rumori sinistri e lamenti lontani. Da brividi.





dei primissimi titoli per DS), tengono sempre alta la motivazione ad andare avanti e vedere cosa gli sviluppatori si siano inventati.

Altra meccanica decisamente interessante riguarda la già citata morte permanente del vostro personaggio. Una volta caduti nelle braccia dei nemici affamati di carne umana, sarete costretti a riprendere il gioco dal punto di partenza (la "safe house" che, a dispetto del nome, non è sicura neanche un po') nei panni di un personaggio diverso. Ritroverete il precedente protagonista nell'esatto punto in cui l'avete lasciato, trasformatosi nel frattempo in uno zombi che sarà tanto più potente quanto più a lungo è sopravvissuto prima della dipartita. Affrontarlo sarà necessario se vorrete avere indietro gli oggetti guadagnati durante la partita precedente. Vista l'irreversibilità del Game Over e la scarsa quantità di viveri e armi messe a disposizione del giocatore, in molti hanno costruito un pericoloso parallelo con l'osannato Dark Souls, autentico metro di paragone quando si parla di giochi hardcore. La verità è che ZombiU è sì un gioco ostico, ma lontano dagli standard settati dal titolo From Software. L'importante è avere sempre una strategia, capire quale percorso sia più adatto per raggiungere illesi la propria destinazione e avere chiaro quando sia più opportuno tentare un approccio stealth piuttosto che un faccia a faccia. Le incursioni à la Rambo difficilmente pagano in ZombiU. Considerata l'esigua scorta di proiettili, poi, vi troverete spesso a preferire la fidata mazza di legno come rimedio anti-zombi. Ciò potrebbe portare a dinamiche di combattimento ripetitive, è vero, ma sicuramente in linea con l'atmosfera da survival che permea il gioco. Un'ultima nota riguarda il sistema di progressione del personaggio: raggiunto un certo numero di vittime e un quantitativo sufficiente di minuti di sopravvivenza, il vostro alter ego otterrà un aumento di livello. Chi pensa a una componente ruolistica ben sviluppata rimarrà però deluso, visto che tale promozione non darà vantaggi significativi.

Da un punto di vista narrativo, il titolo Ubisoft Montpellier sarà pure un po' fiacco (la trama si dispiega attraverso i ritagli di giornale e gli stralci di diario che troverete lungo la strada), ma non sarebbe corretto limitarsi a una valutazione basata sui soliti parametri. La vera storia raccontata da ZombiU, infatti, è quella del macchinista Eli Bailey, quella della paralegale Lilly Williams, o di ciascuno dei tanti volti che vi troverete a impersonare nella dura lotta per la sopravvivenza. Nonostante i profili dei personaggi siano appena abbozzati, il legame empatico che stringerete con questi vi porterà a pesare ogni singolo passo, valutare ogni gesto e balzare dalla sedia dopo ogni attacco da parte dei non morti, tirando un lungo e sincero sospiro di sollievo per ogni minuto in più che sarete riusciti a sopravvivere. L'escamotage della morte permanente rafforza ulteriormente il rapporto viscerale tra giocatore e sopravvissuto, al punto da farvi versare lacrime amare ogni qual volta sarete costretti a fronteggiare il vostro vecchio alter ego, dopo che questo sarà costretto a deambulare nei freddi panni di uno zombi.

Il vero limite di ZombiU risiede, semmai, nella realizzazione tecnica; di solito non staremmo troppo a sindacare su una resa grafica non all'altezza della situazione (a far storcere il naso sono "solo" i modelli dei personaggi, sia vivi che morti, e alcuni fenomeni di compenetrazione poligonale) ma, trovandoci di fronte a un hardware appena messo sul mercato, ci saremmo aspettati qualcosa di vagamente sbalorditivo, che ci facesse percepire il nuovo che avanza.

Ubisoft ha creduto in Wii U, forse anche più di Nintendo stessa. Neanche la casa di Kyoto, infatti, ha osato correre così tanti rischi, lanciando un nuovo brand che tentasse di sfruttare al 100% le funzionalità della console (persino Nintendo Land, in fondo, fa leva su marchi già stranoti al grande pubblico). ZombiU rappresenta inoltre il ritorno in grande stile di un genere, il survival horror, che in molti davano già per spacciato (chi ha detto Resident Evil 6?), ma che invece dimostra di avere ancora tanto da dare, a patto che sia corroborato da nuove idee e nuovi strumenti per realizzarle (leggi il Gamepad di Wii U). E ZombiU di idee ne ha da vendere, cosa che rende quello di Ubisoft il gioco più interessante dell'intera line-up di lancio, il primo titolo su cui puntare al momento di decidere cosa abbinare al vostro nuovo Wii U.

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

LONDON CALLING: Il fatto che il gioco sia ambientato a Londra aumenta non di poco il fattore atmosfera: girovagare per una città realmente esistente crea un senso di paura concreta difficilmente replicabile.

VOTO 9/10

LA RIVINCITA DEL SURVIVAL HORROR

Wii U

IL REGNO DEI FUNGHI IN ALTA DEFINIZIONE

New Super Mario Bros. U

Sta diventando sempre più facile recensire le avventure dell'idraulico più famoso del mondo, soprattutto da quando la serie New Super Mario Bros. ha raggiunto popolarità e regolarità nelle uscite: non c'è mai realmente bisogno di spiegare di che tipo di gioco si tratti, Mario lo conoscono tutti; e anche quando si arriva al fatidico momento del giudizio, ci troviamo sempre a parlare di giochi dalla qualità eccelsa, gameplay inossidabile, level design illuminato e tonnellate di divertimento puro e autentico. Tutto ciò di cui si può realmente parlare sono le piccole novità e aggiunte alla formula originale che da oltre ventisette anni intrattiene generazioni di videogiocatori.

L'idraulico baffuto non accompagnava il lancio di una console dai tempi del Nintendo 64 (escludendo Super Mario 64 DS, visto che in quel caso si trattava di un remake), e allora fu vera rivoluzione: Super Mario 64 spalancava davanti agli occhi increduli dei giocatori un vero mondo tridimensionale, dimostrando sin da subito di che pasta fosse fatta la console a 64 bit. Se pensavate che New Super Mario Bros. U potesse fare la stessa cosa per Wii U, beh, vi sbagliavate di grosso. Non si tratta di mancanza di coraggio o di idee, ma di una scelta ben precisa. A fare da guida alle meraviglie di Wii U ci pensa Nintendo Land, a Mario non viene chiesto nulla più se non fare ciò che gli riesce meglio: divertire tutti, dal bambino inesperto al nostalgico hardcore gamer. Dopotutto, se New Super Mario Bros. Wii è nella top 10 dei videogame più venduti di sempre, percorrere una strada diversa sarebbe stato rischioso, oltre che poco sensato. Se non possiamo parlare di rivoluzione, quindi, possiamo e dobbiamo parlare di evoluzione.

Tanto per cominciare, vedere Mario in HD fa tutto un altro effetto: le potenzialità offerte dal nuovo hardware hanno lasciato carta bianca agli sviluppatori, liberi ora di conferire alla veste grafica maggiore personalità (vi abbiamo già detto quanto è bello il fondale ispirato alla produzione di Van Gogh?), andando a correggere così uno dei talloni d'Achille della serie sin dai tempi del primo episodio per DS. Quanto al gameplay, oltre ai rituali nuovi costumi e alle inedite capacità dei simpaticissimi baby Yoshi, da segnalare la possibilità di coinvolgere ora un quinto giocatore che, munito di GamePad, potrà aiutare (oppure ostacolare) i quattro giocatori sullo schermo principale, posizionando in giro per lo stage piattaforme improvvisate, tramite una semplice pressione del touch screen. Inutile dire che, se già in single player il titolo è uno spasso, giocare in cinque è divertimento cristallino ai massimi livelli. A tal proposito, anche la possibilità di zompettare per lo stage nei panni del proprio Mii facilita il riconoscimento del personaggio comandato, e aggiunge un pizzico di immedesimazione che di certo non guasta.

Come sempre, l'ormai collaudata "super guida" rende il titolo appetibile anche ai giovanissimi, ma Nintendo non manca di strizzare l'occhio ai veterani in più di un occasione: i nostalgici verseranno una lacrimuccia ritrovando una mappa del mondo di gioco in tutto e per tutto simile a quella vista in Super Mario World e mai replicata con la stessa efficacia. Ma è la modalità Sfida che farà gridare di gioia i fan più incalliti della mascotte Nintendo: perché diciamocelo, tra secondo schermo e grafica in alta definizione, la novità più gradita di questa nuova iterazione del brand principe della casa di Kyoto sta proprio nelle tante piccole (e spesso impegnative) gare di bravura che costellano tale modalità. Si va dalle speed run verso la bandierina di fine livello

DETTAGLI

ORIGINE: GIAPPONE
DEVELOPER: NINTENDO
PUBLISHER: NINTENDO
MULTIPLAYER: SÌ







IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

SFIDA ACCETTATA: La modalità Sfide è il vero fiore all'occhiello di questo nuovo Mario. Oltre a favorire la rigiocabilità del titolo, le sfide rappresentano un obiettivo il cui raggiungimento farà sudare anche i giocatori più navigati.

"LA MODALITÀ SFIDA FARÀ GRIDARE DI GIOIA I FAN PIÙ INCALLITI DELLA MASCOTTE NINTENDO"

Up: Quando leggerete queste parole, significherà che lo scrolling automatico del livello subirà una netta variazione in termini di velocità. Attenti a seguirne l'andamento!

Left: Tra tutti i livelli, quello ispirato a La note stellata di Van Gogh rimane sicuramente il più stilisticamente ispirato.





fino a dei veri e propri esercizi di stile che neanche l'hardcore gamer più ostinato si sarebbe più sognato di vedere in un Super Mario; possiamo quasi dire che, da sole, le sfide valgono il prezzo dell'intero gioco. I punteggi migliori possono anche essere condivisi tramite Miiverse. Già, c'è anche il Miiverse, l'ancora inesplorato social network made in Nintendo. L'aggiunta è apprezzabilissima, e l'idea di condividere col mondo intero i propri record o le proprie difficoltà è assolutamente intrigante. A dirla tutta, però, al momento in cui scriviamo non sembra che i giocatori ne abbiano ancora compreso alla perfezione le potenzialità. Speriamo si tratti semplicemente di un periodo di rodaggio.

È vero, New Super Mario Bros. U non rivoluziona la serie né tantomeno il gaming in generale, e un po' ci siamo rimasti male (il GamePad, in particolare, poteva essere sfruttato meglio). Ammirare il Regno dei Funghi nello splendore dell'alta definizione fa sicuramente piacere, ma rimane la sensazione che un gioco del genere avremmo potuto benissimo vederlo qualche anno fa. A conti fatti, però, a che serve la rivoluzione quando funziona tutto così incredibilmente bene?

VOTO 8,5/10

[redacted]

Wii U



Down: L'attrazione dedicata al vecchio Octopus è quella che ci ha convinti di meno... Sarà perché vederci in volto mentre cerchiamo di eseguire a tempo i passi del palombaro ci crea un certo imbarazzo...

IL PARCO GIOCHI DI NINTENDO

Nintendo Land

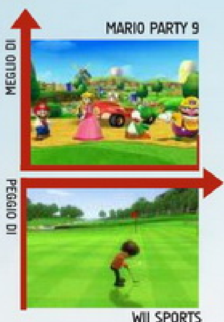




Up: Lo stile "patchwork" di Balloon Trip Breeze ricorda Kirby e la stoffa dell'eroe.

DETTAGLI

ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: NINTENDO
MULTIPLAYER: SÌ



Wii Sports è a oggi uno dei giochi più venduti della storia. Qualcuno dice addirittura il più venduto in assoluto. Certo, il fatto che sia stato venduto in bundle con Wii, a sua volta una delle console più vendute di sempre, ha influito e non poco; nonostante ciò, Wii Sports è passato agli annali come autentico cavallo di Troia nelle case di milioni di utenti, manifesto di quella rivoluzione casual di cui Nintendo è stata profeta. Wii Sports aveva il merito di sbattere davanti agli occhi dei fruitori, in maniera chiara ed inequivocabile, tutte le rivoluzionarie caratteristiche della nuova console, capaci di conquistare giovani e meno giovani, giocatori e non giocatori. Sono passati sei anni, il glorioso Wii è andato in pensione, e Nintendo ha bisogno di un nuovo predicatore che converta il popolo dei videogiocatori al verbo di Wii U e del suo GamePad. Anziché tentare la strada di un improbabile Wii Sports U, il colosso di Kyoto ha deciso di puntare su un nuovo format, basato sulla concezione di videogame inteso come gigantesco parco a tema. E il tema, neanche a dirlo, è Nintendo stessa. Con una storia ultracentenaria alle spalle, la casa di Mario e Link può permettersi il lusso dell'autoreferenzialità, di basare un'intera esperienza di gioco sul citazionismo e sull'omaggio alle numerose vecchie glorie che affollano il firmamento della grande N.

A ognuna delle dodici attrazioni di Nintendo Land corrisponde un minigioco, da affrontare in singolo o in multiplayer (o entrambe le cose). Alla prima categoria appartengono Donkey Kong Crash Course (minigioco in cui dovrete comandare, tramite sensori di movimento, un carrello triangolare lungo un percorso irto di ostacoli. Bello quanto difficile), Takamaru's Ninja Castle (il simpatico minigioco con gli shuriken visto sin dall'E3 2011), Captain Falcon's Twister Race (gioco di guida ambientato nel mondo di F-Zero, in cui il pad diventa il volante), Yoshi's Fruit Kart (splendido esempio di gameplay asimmetrico, tracciate la traiettoria del kart sul pad per vedere il

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

DI TUTTO UN PO': Tra giochi in single player e giochi in multiplayer, attrazioni che sfruttano il GamePad per il touch screen altre per gli accelerometri, le potenzialità di Wii U vengono (quasi) tutte sfruttate in maniera intuitiva, quasi didattica.

"IL VERO PUNTO DI FORZA DELL'INTERA PRODUZIONE STA TUTTO NELL'UTILIZZO DI PERSONAGGI ICONICI,





Up: Il minigioco dedicato a Donkey Kong vi manderà ai matti!



mezzo muoversi sullo schermo della TV. Il nostro preferito), Balloon Trip Breeze (simile al vecchio Ballon Trip di Balloon Fight, ma basato sull'accoppiata pennino-touch screen) e Octopus Dance (ispirato al Game & Watch Octopus, è una sorta di rhythm game dal ritmo un tantino ansiogeno). Interamente votati al multiplayer competitivo sono Sulle orma di Mario (divertente nascondino nel Regno dei Funghi), Animal Crossing: Sweet Day (una sorta di guardie e ladri) e Luigi's Ghost Mansion (quattro "acchiappa fantasmi" alla ricerca del quinto giocatore nei panni dello spettro. Spassosissimo). Ibridi tra single e multiplayer cooperativo sono infine The Legend of Zelda: Battle Quest (Come definireste un hack'n'slash/ sparatutto su binari?), Pikmin Adventure (versione ridotta e semplificata del vero Pikmin) e Metroid Blast (forse il minigioco più strutturato, si divide tra sessioni a terra e sessioni aeree, con obiettivi diversi per il gioco in singolo e quello in compagnia).

Tutti i minigiochi sono pensati per mettere in luce una funzione specifica del GamePad e danno un'idea di come le potenzialità di Wii U possano, in futuro, essere implementate in titoli di più ampio respiro. Il divertimento è assicurato, soprattutto nelle sessioni multiplayer. Ai giocatori solitari, però, i nove minigiochi affrontabili verrebbero presto a noia, se non arrivasse in loro soccorso un sistema di obiettivi e trofei (alcuni davvero difficili da ottenere) e la possibilità di vincere premi grazie alle monete guadagnate durante il percorso. Questi ultimi in particolare, tutti legati alle saghe storiche della casa giapponese (si va dalle statuine collezionabili ai brani delle varie colonne sonore), fanno di Nintendo Land un vero e proprio "paradiso del Nintendaro".

I limiti di Nintendo Land sono nella sua stessa natura: una raccolta di minigiochi, per quanto curata, non può garantire una profondità e un appeal capaci di durare nel tempo. In più, c'è la sensazione che si potesse osare di più: come Wii U non sembra avere la stessa forza innovatrice di Wii, Nintendo Land non ha lo stesso impatto che ebbe a suo tempo Wii Sports. E poi c'è Monita, la mascotte del parco a tema che vi accompagnerà nel tutorial e in alcune fasi di gioco, ufficialmente uno dei personaggi meno sopportabili mai apparsi in un videogioco.

Detto questo, Nintendo Land rimane un ottimo biglietto da visita. La filosofia dell'"Alone Together" comincia a dare i suoi primi frutti. Frutti un po' acerbi, magari, ma per la maturazione c'è ancora tempo...

Up: Il minigioco incentrato sul mondo di Capitan Olimar e compagni ci ha fatto venire voglia di mettere le nostre mani su Pikmin 3 prima di subito!

VOTO 8/10
UNA FESTA 100% NINTENDO



AMATI DA TUTTI E RADICATI ORAMAI NELL'IMMAGINARIO COLLETTIVO"

Wii U

MASS EFFECT 3: SPECIAL EDITION

| Publisher: EA |
| Developer: Straight Right |



Shepard ritorna in grande spolvero su questa nuova versione del controverso terzo capitol della saga BioWare. Straight Right ha compiuto un ottimo lavoro di conversione, utilizzando in maniera semplice ma intelligente il secondo schermo del GamePad. La domanda è: perché non la Mass Effect Trilogy?

VOTO 7,5/10

ASSASSIN'S CREED III

| Publisher: Ubisoft |
| Developer: Ubisoft Montreal |

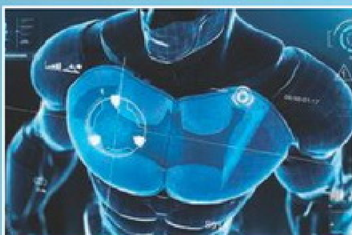


Connor approda su Wii U in una versione di Assassin's Creed III che, nel bene o nel male, è fedele alle controparti PS3 e 360. Per essere un gioco di lancio, la cosa lascia ben sperare. Ma col GamePad si poteva fare qual cosina di più. Prendetelo in considerazione solo se non l'avete già giocato sulle altre piattaforme.

VOTO 8/10

BATMAN ARKHAM CITY: ARMORED EDITION

| Publisher: Warner Bros. Interactive |
| Developer: Rocksteady Studios |



L'avevamo idolatrato un anno fa, e ora il Cavaliere Oscuro ripropone quanto di buono realizzato da Rocksteady su Wii U, aggiungendo alcune chicche non da poco: oltre a tutti i contenuti scaricabili, dovrete affrontare situazioni inedite in cui sfruttare le caratteristiche del Gamepad. Esperimento riuscito.

VOTO 8,5/10

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

| Publisher: Activision |
| Developer: Treyarch |



L'ottimo sparatutto di Treyarch arriva su Wii U con una versione che poco aggiunge alle alter già in commercio. A un frame rate leggermente zoppicante fa da contraltare la gustosa possibilità di giocare in multiplayer senza dove ricorrere allo split screen, utlizzando il GamePad per il secondo schermo.

VOTO 8/10

SONIC & ALL STARS RACING: TRANSFORMED

| Publisher: SEGA |
| Developer: SEGA Racing Studio |



SEGA gioca d'anticipo e cerca di conquistare la fetta di pubblico in attesa dell'ineluttabile Mario Kart Wii U. Di per sé, si tratta di un buonissimo titolo di kart, con piste ben concepite, power-up assortiti e personaggi sufficientemente carismatici. Ma forse è ancora troppo poco per battere il Mario Kart che verrà.

VOTO 7,5/10

FIFA 13

| Publisher: EA |
| Developer: EA Canada|

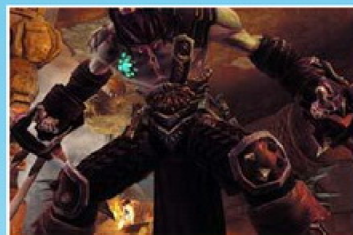


In rete c'è già il tormentone: più che FIFA 13, questo è un FIFA 12 U. Il gioco, in effetti, sembra quello dell'anno scorso, e l'implementazione dei comandi via GamePad non sempre dà i frutti sperati. Se non altro, si intravedono delle buone basi per FIFA 14. Da prendere solo se non potete fare a meno di calcio.

VOTO 6,5/10

DARKSIDERS II

| Publisher: THQ |
| Developer: Vigil Games |



Con nuove armi, tutti i DLC e intere sessioni inedite, Darksiders II sarebbe uno dei migliori porting realizzati su Wii U. E invece bisogna arrendersi davanti a una realizzazione tecnica zoppicante, incapace di sfruttare l'hardware. Il gioco rimane comunque ottimo, e da premiare per l'abbondanza di contenuti.

VOTO 8/10

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

| Publisher: Namco Bandai |
| Developer: Namco Bandai |



Un 8 e mezzo che è quasi un 9. Tra tutti I porting realizzati per Wii U, la palma di migliore spetta senza dubbio a TTT 2: non solo non ha nulla da invidiare alle altre versioni, ma addirittura aggiunge imperdibili contenuti inediti, molti a tema Nintendo. Prendere appunti da Namco su come eseguire un porting su Wii U.

VOTO 8,5/10

RABBIDS LAND

| Publisher: Ubisoft |
| Developer: Ubisoft |



Rabbids Land vuole fare più o meno quello che fa Nintendo Land, ma con molta meno classe. E non ci riferiamo alla volgarità dei sempre simpatici Rabbids, ma anche e soprattutto ai minigiochi contenuti in questo party game, incapaci di sfruttare a dovere le capacità di Wii U e risultando spesso macchinosi.

VOTO 6/10

TANK! TANK! TANK!

| Publisher: Namco Bandai |
| Developer: Namco Bandai |



La folle guerra a base di carri armati di Namco Bandai mette alcune buone idee sul piatto, vanificate da una generale piattezza e monotonia. La sufficienza viene comunque raggiunta grazie alla componente multiplayer online, capace di generare momenti di sana ilarità. Da rivedere, magari in un sequel più curato.

VOTO 6/10

WARRIORS OROCHI 3 HYPER

| Publisher: Tecmo Koe |
| Developer: Omega Force |

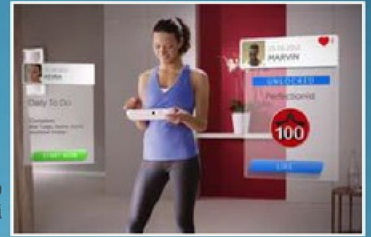


.: L'hack'n'slash duro e puro (anche troppo) raggiunge Wii U, senza apportare novità alla formula che solo gli amanti del genere potranno apprezzare. Una realizzazione tecnica insufficiente e il mancato supporto alle potenzialità del GamePad faranno cadere nel dimenticatoio il titolo Tecmo Koei abbastanza presto.

VOTO 5,5/10

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED 2013

| Publisher: Ubisoft |
| Developer: Ubisoft|



.: PIn rete c'è già il tormentone: più che FIFA 13, questo è un FIFA 12 U. Il gioco, in effetti, sembra quello dell'anno scorso, e l'implementazione dei comandi via GamePad non sempre dà i frutti sperati. Se non altro, si intravedono delle buone basi per FIFA 14. Da prendere solo se non potete fare a meno di calcio.

VOTO 7/10

DISNEY EPIC MICKEY 2: L'AVVENTURA DI TOPOLINO E OSWALD

| Publisher: Disney Interactive |
| Developer: Junction Point Studios |



.: Se volete sapere il nostro giudizio su Epic Mickey 2 basta andare nella sezione recensioni di questo numero. La versione Wii U dell'ultima fatica di Warren Spector condivide pregi e difetti (soprattutto difetti) visti sulle altre piattaforme. Con tutti i suoi difetti, il primo Epic Mickey era comunque un'altra cosa.

VOTO 6,5/10

FUNKY BARN

| Publisher: 505 Games |
| Developer: Tantalus |



.: Una sorta di Farmiville con elementi fantascientifici, Funky Barn gode di un gameplay semplice ed efficace, capace di divertire e tenere incollati allo schermo per tutta la durata del gioco. Durata veramente troppo breve però. In più, Funky Barn è davvero tecnicamente povero. L'avremmo visto meglio su eShop.

VOTO 5/10

SKYLANDERS: GIANTS

| Publisher: Activision |
| Developer: Toys for Bob |



.: Qui in redazione siamo tutti grandi fan di Skylanders, e non abbiamo motivo per non amare anche questa versione. Da non sottovalutare la possibilità di tenere sott'occhio le statistiche dei propri personaggi/action figures sul GamePad. Se siete ancora indecisi su quale comprare, puntate pure sulla versione Wii U.

VOTO 8/10

BEN 10: OMNIVERSE

| Publisher: D3 Publishing |
| Developer: Monkey Bar Games |



.: Sarebbe un errore sottovalutare Ben 10: Omniverse. Certo, si tratta pur sempre di un titolo destinato prevalentemente all'uso e consumo dei giovani fan dell'eroe dei cartoni animati, ma le varie trasformazioni e poteri a disposizione del giocatore fanno del titolo un action – adventure più che gradevole.

VOTO 7/10

JUST DANCE 4

| Publisher: Ubisoft |
| Developer: Ubisoft |

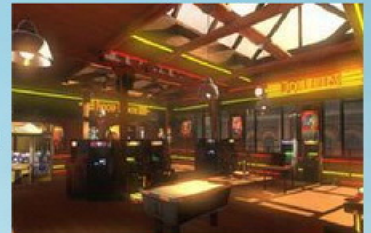


.: Il quarto episodio del titolo danzereccio di Ubisoft raggiunge anche Wii U, in una versione un po' troppo simile a quella già vista sulla pensionata Wii. Se amate il genere, vi divertirete anche qui. Potendo scegliere, però, vi consigliamo la versione destinata all'accoppiata Xbox 360 + Kinect.

VOTO 7/10

GAME PARTY CHAMPIONS

| Publisher: Bros. |
| Developer: Phosphor Games |



.: L'idea della raccolta di minigiochi basati sui classici giochi da taverna non è affatto male. Ma le idee da sole non bastano, se non sono sostenute da una realizzazione adeguata. Ed è proprio il caso di Game Party Champions. Di otto diversi minigiochi, non se ne salva neppure uno. Un'occasione sprecata nel peggiore dei modi.

VOTO 3/10

SPORTS CONNECTION

| Publisher: Ubisoft |
| Developer: Ubisoft |

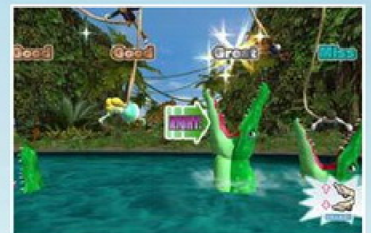


.: Ubisoft ha chiaramente puntato forte su Wii U e ha pensato bene di approfittare del vuoto di potere lasciato da Wii Sports. Non ne approfitta fino in fondo però, visto che Sports Connection sfrutta in malo modo le caratteristiche della console e non diverte quasi mai. Non si salva neppure il multiplayer..

VOTO 4/10

FAMILY PARTY: 30 GREAT GAMES OBSTACLE ARCADE

| Publisher: D3 Publisher |
| Developer: Art Co |



.: Altra raccolta di minigiochi, altra produzione realizzata in tutta fretta per non perdere il lancio della console. Trenta minigiochi sono tanti, ma quasi mai il GamePad di Wii U viene sfruttato in maniera intelligente. L'intento è quello di divertire tutta la famiglia, ma difficilmente lo preferirete a Nintendo Land.

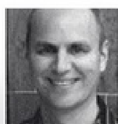
VOTO 5/10

Wii U


NO
TRESPASSING
The World of Neopia
CONTROL POINT
77460
5420
5000

IL VERO PREZZO DEI FREE-TO-PLAY

In un mercato sempre più imprevedibile, i giochi gratuiti stanno creando opportunità uniche per etichette e sviluppatori. Abbiamo chiesto agli esperti del mestiere se i giochi free-to-play rappresentino il futuro del gaming o una minaccia. E abbiamo cercato di stabilire il vero "valore" dei videogiochi...


Bruce Grove, OnLive


David Brevik, Gazillion Ent


David Darling, Kwalee


Rune Vendler, Hapti.co


Tore Blystad, IO Interactive


Graeme Struthers, Devolver Digital


John Lagrave, Blizzard


Mike O'Brien, ArenaNet


Peter Holzapfel, Crytek


Yosuke Hayashi, Team Ninja


Alex Hutchinson, Ubisoft Montreal

L'industria dei videogiochi si trova in uno stato di transizione e, in verità, nessuno sa cosa aspettarsi. Mentre si prevede che la prossima ondata di hardware avrà un impatto incalcolabile sul mondo dei videogiochi, abbiamo visto il panorama attuale cambiare: la vendita al dettaglio cola a picco e i giochi su i-phone e facebook hanno conquistato una fetta del mercato fino ad ora trascurata. È finita l'epoca dei giochi a pagamento? Secondo gli esperti del settore, i giochi free-to-play potrebbero essere la risposta.

Già incredibilmente popolari in paesi come la Russia e la Corea del sud, dove dominano il 90% del mercato, i giochi gratuiti stanno prendendo piede anche in occidente attraverso social game come Farmville e Draw Something, MMO su larga scala e sparatutto in prima persona. Il CEO della Crytek Cevat Yerli ha affermato che l'azienda si sta muovendo esclusivamente nell'ambito dei free-to-play e anche compagnie importanti come EA e Valve hanno dimostrato il loro interesse per questo mercato in crescita tramite l'acquisizione di diversi studi e l'elaborazione di nuovi IP.

È facile capire perché i free-to-play siano diventati il nuovo trend del settore. Nella loro forma più classica permettono al giocatore di provare nuovi prodotti senza alcun costo, così facendo qualsiasi genere di gioco diventa accessibile ai giocatori. Ma come dice il vecchio detto, non si fa niente per niente. Il guadagno è garantito attraverso una delicata combinazione di pubblicità nei giochi e microtransazioni, che attirano i giocatori con miglioramenti del gameplay, credito e oggetti extra. E quanti ce ne sono.

Quello che sorprende è la varietà di giochi free-to-play disponibili, dai giochi su smartphone fino al mondo degli MMO e persino a giochi di grande qualità. Il lancio di Call of Duty da parte della Activision sui mercati orientali è un segno dell'effetto mondiale dei free-to-play. Tenendo conto del successo monumentale di questi giochi è normale che i veterani dell'industria guardino a essi come a una via creativa e vantaggiosa da sfruttare.

"Credo che sia una cosa buona per i consumatori avere accesso a giochi gratuiti di alta qualità" afferma il co-fondatore di Codemasters David Darling, ora fondatore e CEO di Kwalee. "Questo mercato è molto competitivo e solo i giochi migliori vanno in testa alle classifiche. L'opinione generale è che i giochi free-to-play siano di scarsa qualità, ma in realtà stanno alzando gli standard dell'intera industria".

È un affermazione ardita ma non sbagliata. Mentre prodotti dal successo passeggero popolano gli App store, i social game disponibili in rete e su altre piattaforme offrono un'esperienza di gioco più soddisfacente. La Valve si è recentemente aperta a questo nuovo mercato offrendo una versione free-to-play di Team Fortress 2 con degli equipaggiamenti acquistabili solo tramite microtransazioni e continuerà su questa via anche con Dota 2. Allo stesso modo la Crytek sta per lanciare una versione free-to-play dello sparatutto in prima persona Warface, che la compagnia descrive come un gioco di serie A.

"In passato l'accessibilità non era la nostra più grande forza, ma con Warface vogliamo essere accessibili a tutti i livelli", spiega il produttore Peter Holzapfel . "Per noi, come abbiamo già detto, questa sarà una parte importante della nostra strategia. Con i giochi free-to-play possiamo ampliare il nostro pubblico e guadagnarci un posto sul mercato grazie alla qualità dei nostri prodotti. Il livello raggiunto da Warface non è stato eguagliato da nessun altro

Cosa sono i free-to-play

Le principali strategie di mercato dietro i free-to-play

Totalmente gratuiti

■ Raramente i giochi free-to-play più in voga sono totalmente gratuiti, ci sono quasi sempre acquisti da fare durante il gioco, pubblicità pop-up oppure ostacoli al gameplay. Molti di essi sono degli open source o dei progetti indipendenti, quasi mai dei giochi conosciuti. Un terreno di prova per sviluppatori indipendenti.

Esempi: Minecraft Classic, Spelunky, Cave Story

Gratis con Gratis con pubblicità

■ Si tratta di una tecnica alternativa ma di cattivo gusto alla vendita dei videogiochi. Sviluppatori come Rovio hanno usato questo modello per lanciare a costo zero giochi precedentemente a pagamento. Insieme ai giochi pubblicitari, cioè giochi che sono delle vere e proprie pubblicità, ce ne sono altri dove le pubblicità sono inserite nel menu principale. Raramente le etichette si affidano solo a questo metodo.

Esempi: Angry Birds (Android), Words With Friends, Doritos Crash Course

Gratis con microtransazioni

Questo è il modello più popolare di free-to-play. Le microtransazioni assicurano un flusso assicurato di introiti per etichetta e sviluppatore. È risaputo che alcuni giochi modificano il gameplay per favorire i giocatori paganti, mentre altri vendono accessori e scorciatoie per ottenere future ricompense.

Esempi: Farmville, Team Fortress 2, Runescape, Warface

Un solo pagamento senza abbonamento

Questo metodo si applica solo ai giochi online. Guild Wars ha inventato questa strategia, vendendo il gioco senza la necessità di un abbonamento, utilizzando vendite interne al gioco per creare profitti. Non è completamente un free-to-play, ma si tratta di una strategia innovativa che si colloca a metà strada tra i giochi gratuiti e quelli tradizionali.

Esempi: Guild Wars

Gratis fino a un certo punto

Molti giochi su Google Play e Apple Store si possono scaricare gratis ma richiedono un pagamento per superare un certo livello di gioco. Questa è diventata una strategia popolare per MMO popolari come World of Warcraft e Star Words: The Old Republic, che permettono di giocare gratis fino a un certo livello in modo che i giocatori casuali possano divertirsi a costo zero e pagare solo per raggiungere livelli più complessi.

Esempi: World of Warcraft, New Star Soccer, Star Wars: The Old Republic.

■ FreeGiochi gratuiti o a 0.99€ da acquistare online che dominano le classifiche di App Store



gioco gratuito quindi speriamo che la gente si ricordi di noi".

Warface ha già riscosso successi in Russia e in Cina, tuttavia si tratta di zone che hanno gusti diversi da quelli occidentali, le aziende devono creare prodotti più congeniali alle preferenze dei nuovi giocatori.

"La parte difficile è trovare la formula giusta per accontentare i nuovi giocatori" ammette Holzapfel. "Credo che i giocatori occidentali siano molto critici riguardo al pay-to-win, ma secondo noi ci sono approcci più interessanti che sono alla base del piacere del gameplay. È difficile trovare un equilibrio, ma non è impossibile".

I pay-to-win non possono sfuggire all'etichetta negativa. Il principio alla base di questi giochi è che pagando il giocatore potrà avanzare, altrimenti incontrerà problemi di gameplay. Molti social game sono stati criticati per aver sfruttato in questo modo i giocatori e questo ha reso prudenti i produttori nei confronti dei free-to-play.

Lo studio australiano Nnooo è specializzato prevalentemente in giochi per i-phone e DSiWare e il suo fondatore Nic Watt crede che il modello finanziario dei free-to-play sia valido, ma non è sicuro che sia redditizio a lungo termine. "Ovviamente mi piace l'idea di attirare più velocemente un pubblico più ampio" ha affermato, "ma molte compagnie mirano solo a quello per ora. EA sta cambiando molte sue strategie per adattarsi al free-to-play e anche i giochi Zynga sono completamente gratuiti. Ogni volta che nasce un nuovo mercato, tutti cercano di prenderne una fetta. Tuttavia credo che EA, Capcom e Konami incontreranno molte difficoltà se le cose cambieranno".

Ma anche se questa fosse una moda passeggera, Watt è preoccupato per alcuni metodi impiegati per guadagnare attraverso i free-to-play e i social games, specialmente quelli che offrono un assaggio del gioco ma nascondono dei contenuti e impediscono di progredire a meno che non si paghi.

"Mi sembra di essere uno spacciatore che dà la roba gratis e rende le persone dipendenti per poi prendersi i soldi" afferma."Lo trovo moralmente difficile da giustificare in particolare quando grandi compagnie come EA e Zynga definiscono i loro migliori clienti "balene". Troverei difficile gestire la mia compagnia sapendo che alcuni miei clienti spendono dai 10'000 ai 15'000 euro. Se c'è gente che è disposta a spendere somme simili per giocare a Farmville vuole dire che queste persone hanno dei problemi e che noi li stiamo sfruttando".



qualcosa che nasce spontaneamente. Ogni gioco   creato per uno scopo. I free-to-play possono essere giochi di qualit , con una notevole meccanica di gioco e gameplay, tuttavia se il loro scopo   quello di sfilare quanti pi   soldi possibile ag utenti, allora sono solo delle macchine succhia soldi. Noi sviluppatori vogliamo creare prodotti che piacciano al pubblico, dove meccanica di gioco e metodo di vendita siano in armonia.

Tore Blystad, IO Interactive

Questo è un problema che tengono in considerazione anche le compagnie più in vista. La Ubisoft è recentemente entrata nel mercato dei free-to-play con l'anteprima di uno dei suoi giochi storici, Ghost Recon Commander, lanciato su facebook a maggio. Tuttavia il responsabile della sede di Montreal, Alex Hutchinson, mantiene il riserbo sulla faccenda, esprimendo la sua preoccupazione sulle reali possibilità di guadagno in questo mercato. Come Watt, anche Hutchinson è sospettoso nei confronti degli sviluppatori che, per arricchirsi velocemente, sfruttano le vendite all'interno di videogiochi prodotti a basso costo.

"Spero che in futuro ci si concentri di più sulla qualità dei giochi, perché in questo momento ruota tutto intorno ai soldi e io lo trovo molto demoralizzante. Se il futuro del mondo dei videogiochi è quello di creare delle macchine succhia soldi, allora preferisco cambiare mestiere. Non voglio far parte di un business che non è incentrato sulla creatività. La mia speranza per il futuro è che queste nuove tendenze incontrino quelle vecchie, in qualche modo e che quando dovranno competere sarà sulla qualità e sui contenuti. Così facendo cambia il modo di fare

LE 5 VENDITE PIÙ SPROPOSITATE NEI VIDEOGIOCHI

A volte costano 7.800 euro e altre volte sono delle schifezze che vengono inserite nei giochi da sviluppatori di terz'ordine. In ogni caso, ecco a voi le vendite interne ai videogiochi più strane.

Curiosity

OGGETTO: SCALPELLO, 62000 EURO

Quando scrivevamo l'articolo il cubo rivoluzionario di Peter Molyneux non era ancora sul mercato. Tuttavia è stato confermato che sarà disponibile un solo scalpello da 38'500 euro e a comprarlo sarà qualcuno con più denaro che cervello. Non c'è garanzia che questo oggetto riveli quello che si trova all'interno del cubo e non riusciamo a immaginare un modo più inutile di spendere tutti quei soldi.

Entropia Universe

OGGETTO: CLUB NEVERDIE

Sembra che questo gioco attragga gli utenti più facoltosi del mondo dei videogiochi. Il club Neverdie è un resort situato su un asteroide in Entropia Universe. Pare che tale Jon Jacobs abbia sborsato la bellezza di 77.000 euro e abbia persino ipotecato la casa per permettersi l'acquisto. L'investimento è stato ripagato, considerando che il suo valore attuale è di 770'000 euro e che Jacobson trae profitti oggi giorno dal suo asteroide virtuale.



Second Life

OGGETTO: AMSTERDAM

Mentre il tasso di cambio del Linden dollar, moneta virtuale di Second Life, subisce continue variazioni, il sito del suo sviluppatore conferma che l'acquisto più costoso avvenuto all'interno del gioco ammonta a 38'500 euro. L'oggetto in questione? L'intera zona di Amsterdam. Sembra che qualche aspirante despota disperato abbia fatto un vero e proprio affare.

PlayStation Home

OGGETTO: DUE BEGLI OCCHI

Niente di troppo strano. Se pensate che il vostro avatar abbia lo sguardo vitreo di un morto ecco la soluzione. Un bel paio di occhi doneranno vita alla vostra controfigura.

FarmVille

OGGETTO: UNWITHER RING

Questa offerta limitata di Farmville ha suscitato molte polemiche. Questo anello che poteva solo essere regalato, aveva la facoltà di non far seccare i campi e il suo valore reale corrispondeva a 30'750 euro. Questo piccolo oggetto a messo in dubbio l'intero sistema di microtransazioni di Farmville.

affari. Ironicamente vedo i giochi famosi diventare più simili ai free-to-play e viceversa".

Per degli sviluppatori inesperti i giochi free-to-play sono una prova di creatività, ma per le etichette consolidate cercare di adattare una IP a questo formato può essere rischioso. Il 2009 è stato l'anno dei free-to-play, Zynga ha lanciato Farmville, EA ha creato Battlefield Hero, Sony è entrata nel mercato con Free Realms e Quake Live ha reinventato le dinamiche del seminal shooter. Eccetto Farmville, tutti questi giochi avevano un successo garantito grazie alla fama del marchio, ma per etichette alle prime armi questo è un mercato insidioso.

Graeme Struthers, dell'etichetta texana Devolver Digital non crede che questo modello sia praticabile per imprese come la sua. "Credo di avere pregiudizi perché una vocina nella mia testa mi dice 'Come è possibile ricavare soldi da qualcosa che è gratis?'" ha affermato. "Mi parlano di oggetti in vendita e pubblicità all'interno dei giochi, ma finché quelle persone non mi dimostreranno che si tratta di un modello valido mostrandomi i loro profitti, non sono interessato". "Non riesco a capire come noi del mestiere possiamo lanciarci in questa impresa sperando che dia dei risultati. Non ci arrivo. Se si ha una grande compagnia con dei mezzi a disposizione per promuovere il progetto, allora è grandioso, ma per piccole società come la nostra non vedo possibilità".

Più ottimista riguardo alla transizione verso il free-to-play è la compagnia di distribuzione Onlive. In un'intervista avvenuta prima della riorganizzazione dell'azienda in agosto, il General Manager della sezione britannica Bruce Grove ci ha parlato di come le reti di distribuzione su internet possano trarre profitto dai free-to-play. "Stiamo osservando i free-to-play" ammette "ma oggi non esiste ancora un vero e proprio modello. Lo stiamo ancora cercando. Come piattaforma di raccolta di informazioni e distribuzione dobbiamo considerare i profitti".



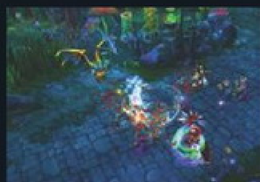
Grove è consapevole che, se il mercato dei free-to-play continuerà a crescere a questa velocità, molto probabilmente saremo sommersi da giochi gratuiti e

“ GUARDIAMO I DIVERSI MODELLI DI FREE-TO-PLAY e ne discutiamo. E' una nuova moda e noi siamo aperti a tutte le cose nuove, ma se pensiamo ai videogiochi arcade per un attimo. Gli arcade avevano un loro design particolare, che trasferito su console perdeva parecchio. Di solito questi giochi diventavano man mano più difficili per farvi spendere più soldi e quando sono diventati disponibili su console c'è stato bisogno di cambiare qualcosa e credo succederà la stessa cosa con i free-to-play. Prendere un videogioco da console e buttarlo nella mischia non sarebbe positivo per gli utenti. Prima di tutto bisognerebbe modificarlo per farlo diventare un free-to-play. Se decidessimo di farlo questa sarebbe la sfida più difficile. ”

Yosuke Hayashi, Team Ninja

I 10 MIGLIORI GIOCHI FREE-TO-PLAY

Tra facebook, App Store e internet ecco una panoramica dei migliori giochi "amici del portafoglio" disponibili e una stima di quanto vi potrebbero costare



League Of Legends

■ La Riot Games ha ottenuto un successo fenomenale con il lancio nel 2009 di League Of Legends, ispirato all'intramontabile Warcraft III modalità DOTA. Alla sua base c'è una strategia di gioco di squadra apparentemente facile fondata su una tecnica di attacco-difesa ma con circa 80 personaggi dotati di numerose abilità per battere i vostri nemici. I guadagni sono bastati sulle microtransazioni ma gli extra non influenzano le caratteristiche del gameplay.

Spesa potenziale: €€€€€



DC Universe Online

■ Per L'MMO sui supereroi DC Universe Online diventare un free-to-play un anno dopo il suo esordio sul mercato è stata senz'altro la decisione giusta. Il numero dei concorrenti è aumentato del 1000% e i guadagni del 700%. Numeri a parte, si tratta di un gioco al quale vale la pena dedicare qualche ora.

Spesa potenziale: €€€€€



Team Fortress 2

■ Alcuni giochi free-to-play sono progettati in modo da rinnovare l'interesse per il prodotto. Questo è il caso di Fortress Team 2 che presenta il mix tipico della Valve, combinando animazione intrigante e gameplay coinvolgente. Ci sono molte modalità di gioco ma il vero punto di forza di questo gioco è che le microtransazioni non influiscono sul gameplay. E poi potete comprare tanti cappelli!!

Spesa potenziale: €€€€€



World Of Tanks

■ Questo simulatore è forse la più grande novità free-to-play sul mercato. Ci sono abbastanza effetti speciali ed azione da attirare giocatori casuali, mentre l'attenzione prestata ai veicoli richiama gli appassionati del settore. La progressione è lenta e spinge i giocatori a microtransazioni, ma la pazienza è ricompensata con la potenza di fuoco e questo gioco ne ha in abbondanza.

Spesa potenziale: €€€€€



Neopets

■ Una sorta di capostipite dei free-to-play e di poco più giovane della maggior parte dei nostri lettori. Neopets è un traguardo notevole che non dovrebbe essere ignorato solo sulla base dell'estetica. C'è una grande ricchezza di contenuti, centinaia di mini-giochi a cui il vostro avatar può prendere parte. È stato il modello di tutti i giochi che saltano fuori dalle vostre notifiche di facebook.

Spesa potenziale: €€€€€



Draw Something

■ Anche se siete stanchi di questo social game, Draw Something ha tenuto incollati milioni di utenti nonostante fosse sono una variazione di Pictionary. Raramente un gioco è così universalmente apprezzato e accende l'immaginazione di così tanti giocatori.

Spesa potenziale: €€€€€



Battlefield Heroes

■ Questo videogioco è una versione free-to-play delle popolari serie FPS della EA, tuttavia vi somiglia solo marginalmente. È riuscito a conquistarsi una nicchia di mercato, con 10 milioni di giocatori in tutto il mondo che si divertono a farsi a pezzi a vicenda. Il gioco è entrato in crisi dopo le modifiche che hanno dato più enfasi al pay-to-win, tuttavia ciò non ha modificato le caratteristiche principali del videogioco.

Spesa potenziale: €€€€



The Lord of the Rings Online

■ Un altro gioco online che si è evoluto in meglio diventando un free-to-play. The Lord Of Rings Online non era una macchina sfila-quattrini camuffata da Hobbit, bensì un intricato mondo fantastico basato sui romanzi di Tolkien. In una parola: spettacolare.

Spesa potenziale: €



Auto Club Revolution

■ L'aspetto più stupefacente di Auto Club Revolution è il peso che giocatori hanno avuto nel suo sviluppo. La Eutechnyx ha modificato il gioco nel corso degli anni e oggi ha una qualità visiva pari a quella di Forza e Gran Turismo.

Spesa potenziale: €€€€€



Minecraft Classic

■ Dopo aver fatto guadagnare a Notch soldi in ogni modo possibile, il Minecraft originale può essere ancora giocato online. Mancano alcune caratteristiche ma l'esperienza di base è la stessa. Siete ancora in tempo per salire sul carro.

Spesa potenziale: €€€€€

quelli di qualità verranno eclissati. "Non credo che i free-to-play debbano rimpiazzare gli altri giochi", continua. "Sono nel giro da abbastanza tempo e ho visto mode andare e venire. Credo che questo modello si applicherà solo a certe cose. Come piattaforma, se iniziassimo a trattare solo free-to-play andremmo incontro a problemi di reperibilità e a un sovraccarico di contenuti. Bisogna pensare che c'è un sacco di lavoro dietro un videogioco e se quel videogioco viene lanciato come free-to-play cosa ripagherà tutta quella fatica? Ci chiediamo se i videogiochi gratuiti rimpiazzeranno gli altri, ma questo non succederà. Si creerà un equilibrio che permetterà una coesistenza".

Sembra quindi che i free-to-play non siano la soluzione al problema, almeno per ora. Comprensibilmente la questione è trattata con cauto ottimismo e anche con una buona dose di scetticismo. Non tutte le etichette hanno la possibilità di dedicarsi totalmente al progetto, come la Crytek, e di tornare indietro se per caso le cose andassero male. Per darvi un'idea di come gli studi e le etichette applicano questo nuovo modello, portiamo alla vostra attenzione un genere che ha costituito l'avanguardia della rivoluzione dei free-to-play.

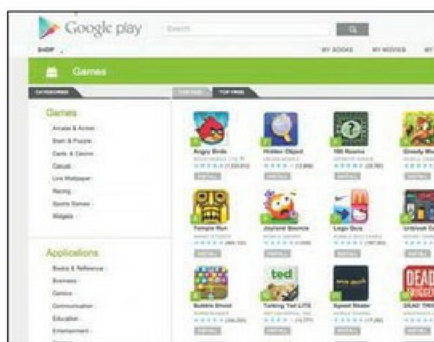
Il free-to-play è diventato progressivamente il modello secondo il quale sono sviluppati la maggior parte dei giochi online. Achaea, Furcadia e RuneScape hanno adottato questo modello finanziario fin dalla metà degli anni Novanta e quest'ultimo ha registrato più di dieci milioni di iscritti dalla sua uscita nel 2001. Sempre più giochi online sono stati spinti in questa direzione, sia a causa del mercato saturo sia a causa del successo di World of Warcraft.

Basta pensare alla disfatta di Star Wars: The Old Republic per capire quanto si sia trasformato il genere in questi anni. Questo gioco non è risultato all'altezza delle aspettative, per questo motivo l'etichetta ha dovuto eliminare l'abbonamento a pagamento. Tuttavia non è così per tutti gli MMO, la Blizzard, per esempio, ha mantenuto la sua politica di abbonamenti a pagamento nonostante i tempi duri.

"Credo che per alcuni giochi questa strategia funzioni, ma non per World of Warcraft" afferma John Lagrave, senior producer della Blizzard, "una delle attrattive dei giochi MMO è la loro natura egualitaria, tutti i giocatori hanno le stesse possibilità di progredire, ma molto spesso quando vengono monetizzati alcuni aspetti del gioco il gameplay ne risente".



■ La EA sul suo sito offre una serie di free-to-play insieme alle versioni demo degli altri giochi pubblicati.



■ Android offre molti giochi a pagamento su i-phone in versioni gratuite ma con pubblicità all'interno allo scopo di combattere la pirateria.

Si oppone a questo punto di vista David Brevik, ex impiegato della Blizzard e ora a capo della Gazillion Enterteinment, che al momento sta curando la realizzazione di Marvel Heroes, un MMO gratuito ad alto budget. Per Brevik il modello free-to-play ha rappresentato una liberazione dal punto di vista creativo. "Ho sempre pensato che poter mantenere la propria famiglia regalando i miei videogioco sarebbe stato il massimo" afferma entusiasticamente il produttore di Diablo. "Non so dirvi quante volte ho speso più di 50€ per un videogioco per poi abbandonarlo perché non mi piaceva. Avere la possibilità di giocare gratis e di raggiungere un certo livello senza dover pagare è grandioso, ma è ancora meglio non dover pagare affatto... credo che questo sia l'obiettivo da raggiungere e riuscire a convincere la gente che questo è il modo giusto di fare le cose è un sogno che diventa realtà". Marvel Heroes ovviamente possiede la vastità dall'universo Marvel e c'è un buon gruppo di fan alla base che non vedono l'ora di giocarci. Tuttavia si corrono dei rischi sviluppando un MMO privo di restrizioni sul gameplay. "Sarà possibile completare il gioco senza dover pagare nulla" conferma Brevik. "Ci sono delle microtransazioni che miglioreranno la vostra esperienza di gioco, ma non dovrete pagare per superare dei livelli o per accedere ad altre aree del gioco".

L'importanza delle vendite all'interno dei giochi non può essere sottovalutata perché è alla base dei free-to-play. Il modello utilizzato negli MMO è sicuramente migliore di quello usato nei social game e nei giochi per smartphone perché prevede la vendita di prodotti accessori e non altera la qualità del gioco. Certamente è più semplice attuare questo modello per giochi come Marvel Heroes, i cui personaggi sono noti quasi a tutti, tuttavia per altri giochi che dipendono dalle microtransazioni questo è molto più difficile, specialmente perché gli utenti sono stanchi di dover sborsare soldi per avanzare nel gioco.

"Credo che la cosa migliore sia scegliere una politica dal principio e mantenerla" afferma Mike O'Brien di ArenaNet pochi giorni dopo il lancio mondiale di Guild Wars 2. "Quando abbiamo annunciato quali microtransazioni sarebbero state presenti nel gioco siamo stati molto chiari. Numero uno: avete pagato per avere Guild Wars 2, quindi avrete un gioco intero. Numero due: Guild Wars 2 non sarà un pay-to-win. È vero che alcuni giocatori hanno più tempo a disposizione e altri invece hanno più denaro, ma questo non deve costituire un vantaggio nei confronti degli altri. Questi sono i principi basilari ai quali ci atteniamo e che usiamo come metro di giudizio. Ci sono troppi giochi gratuiti che non rispettano questi principi e per questo la gente diventa scettica".

GuildWars 2 si discosta dai soliti free-to-play. Questo MMO ha un prezzo sul mercato, ma non utilizza il sistema dell'abbonamento, i profitti avvengono attraverso microtransazioni interne. "La scelta delle microtransazioni sta a voi" dice O'Brien. "Credo che non ci si debba fossilizzare sulla qualità delle microtransazioni offerte, ma sulla qualità del gioco. Così si costruirà un rapporto con gli utenti e sarà possibile parlare delle microtransazioni e dei loro vantaggi. Come sviluppatori concentrarsi su ciò che piace alla gente permette di creare microtransazioni che saranno apprezzate".



"CREDO CHE IL FREE-TO-PLAY sia ancora agli inizi, quindi tutti cercano di capire quale sia la strategia giusta. Quello che stiamo cercando di evitare a tutti i costi è inserire degli ostacoli per superare i quali si debba pagare. Dobbiamo cercare di capire per cosa sono disposti a pagare i consumatori. Comunicare con il pubblico è la chiave per creare un rapporto duraturo e di fiducia che faccia capire ai consumatori che con i free-to-play non stiamo cercando di raggirarli. Nessuno dovrà pagare, lo sappiamo perché per otto settimane non abbiamo avuto pagamenti nemmeno noi. Questa è la chiave del free-to-play"

Rune Vendler, Gameglobe

È ormai chiaro che il pubblico adora i giochi free-to-play, ma resta da vedere per quanto potrà durare. Questi giochi hanno trasformato il genere MMO, si sono affermati come modello prevalente di social game e sono intenzionati a garantire una qualità eccellente.

Non si tratta solo delle possibilità che essi offrono a etichette e sviluppatori ma anche della reazione dei consumatori. È una questione che va al di là del free-to-play e interessa l'intero mondo digitale, i social game, gli App Store e l'universo della console. Non possiamo aspettarci che Call of Duty, Battlefield e persino Mario diventino dei free-to-play. Le etichette continueranno a offrire edizioni supplementari come Battelfield Heroes per placare le richieste di free-to-play? Non c'è una risposta chiara, però Graeme Struethers della Devolver Digital è convinto che le cose stiano per cambiare.

"Bisogna sviluppare qualcosa per cui valga la pena pagare e istintivamente questo ci porta lontano dai free-to-play" dichiara. "Lo schema tradizionale che prevedeva la vendita dei videogiochi è ormai in crisi. Sia la EA che la Activision sono già rivolte verso il mondo digitale ma non credo che diranno mai 'ecco il gioco gratis, per favore comprate i contenuti extra'". Quando ci guarderemo indietro, il 2012 sarà considerato un anno di svolta per l'intera industria del videogiochi.



Up: La presenza dei jet guidabili non è certo un argomento a favore del realismo, anche se Rockstar ha promesso che i veicoli più strani saranno comunque caratterizzati da un sistema di controllo adeguatamente complesso.

ANTEPRIME

DA ROCKMAN A ROCKSTAR

Dando un'occhiata alle anteprime di questo mese, la mia attenzione si è soffermata sulla presenza di ben due titoli marchiati dalla prestigiosa firma di Keiji Inafune (Yaiba: Ninja Gaiden Z e Soul Sacrifice). Da fan incallito di Rockman, il robottino blu conosciuto da noi come Mega Man, avrei voluto utilizzare questo spazio per celebrare il venticinquennale della vecchia icona di Capcom, dimenticata persino dalla stessa casa madre. Ma no, non si può. Non quando ad aprire le anteprima c'è quello che, con buone probabilità, sarà l'assoluto dominatore del 2013 appena iniziato: Grand Theft Auto V, GTA per gli amici. Da Rockman a Rockstar, quindi. Anche perché, diciamocelo, poche aziende possono dire di avere un nome tanto azzeccato quanto Rockstar Games: qualunque cosa riguardi il team newyorchese è una vera e proprio bomba a orologeria, pronta a esplodere in qualsiasi luogo e momento, sempre all'insegna dell'esagerazione e della sregolatezza. Doti, queste, che solo una Rockstar sa trasformare in virtù. Ecco allora che ogni evento organizzato prende i connotati di una festa memorabile, e ogni titolo in cantiere non raggiunge gli scaffali prima di essere perfettamente rifinito in ogni sua costituente; come una vera Rockstar, il team non scende mai a compromessi, né con il perbenismo che permea l'industria né con gli stessi limiti tecnici inesorabilmente imposti dalla tecnologia. Ed è per questo che solo una Rockstar può permettersi il lusso di decidere quando pronunciare la parola "fine", di chiudere degnamente un'intera era e segnare, allo stesso tempo, la generazione che verrà. E chissà che Los Santos non sia la nostra Woodstock...

Manuele Paoletti

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.



Grand Theft Auto V

CONCEPT La più vasta zona urbana che si sia mai vista in un videogioco. Tre uomini che non hanno più nulla da perdere. Ecco il sogno americano secondo Rockstar: brutto, sporco e cattivo, ma maledettamente meraviglioso.

Colpo grosso a Los Santos

Esagerata, sregolata, inopportuna e ridicolmente sopra le righe. Questa è Los Angeles, la stessa città che Rockstar ha celebrato in San Andreas, in L.A. Noire, e che torna ancora una volta a ricoprire del suo sconfinato amore anche in GTA V. Los Angeles, del resto, o la si ama o la si odia nel profondo. Probabilmente, al mondo non c'è città che sprizza di più da ogni poro capitalismo, esagerazione, ma anche voglia di vivere ai limiti, e oltre i limiti. "Larger than life", più grande della vita, direbbero gli americani. Dietro le ville dei magnati, con le ricche e magrissime consorti in bikini che sfilano sul bordo piscina, dietro i centri commerciali più simili a una città nella città, dietro i predicatori, gli squallidissimi diner e gli angoli dei ghetti più luridi, si celano delle storie. Sì, proprio quel tipo di storie torbide dove amano sguazzare i fratelli Houser e, con loro, ovviamente noi giocatori. Los Angeles è una città straripante, talmente tanto che non basta una sola vita, e una sola identità, per coglierne tutte le sfumature. Sarà per questo che Rockstar ha deciso di farci interpretare non uno, ma ben tre personaggi diversi, proprio come era già successo in Liberty City Stories? Ed ecco a voi Michael, che aveva detto addio a una vita di rapine in banca dopo aver stretto un accordo con l'FIB, ma che è costretto a scendere di nuovo in pista dopo che la moglie gli brucia tutto il suo patrimonio. C'è Trevor, un tempo pilota militare poi finito ai margini della società dopo essersi rovinato con la droga. E infine, avrete il piacere di conoscere Franklin, un ladro di macchine che per farsi una vita ruba automobili di lusso per rivenderle ai ragazzi che non possono permettersele, per poi riprendersele (a modo suo) quando si accorge che non possono pagare il loro debito. Trevor e Michael già si conoscono, mentre Franklin si unirà a loro per caso, andando a formare un'alchimia unica e che permette di dare al gioco un'ampiezza di punti di vista che limitandosi ad un singolo protagonista non sarebbe mai stata possibile Tanto a livello narrativo, che puramente geografico, Grand Theft Auto V si espande quindi in orizzontale ed è nelle intenzioni di Rockstar ricreare un mondo "più grande quello di GTA IV, San Andreas e Red Dead Redemption messi insieme", così com'è stato dichiarato dai fratelli Houser. Parlando di raffigurazioni fittizie di Los Angeles, già lo stesso San Andreas fu un gioco immenso, uno dei più smisurati della sua generazione. Eppure, risultava comunque ancora insopportabilmente soffocante se paragonato al senso di vastità che si prova camminando nella controparte reale della città. Il fatto che GTA V al contrario riesca anche solo vagamente a restituire quella sensazione, nonché a replicare la sua straordinaria varietà, non è che l'ennesima dimostrazione dell'insuperabile talento di architetti virtuali posseduto da Rockstar. E, in questo senso, apprezziamo la scelta di limitarsi a una singola città, per il semplice fatto che anche solo cedere parte dello spazio a un altro contesto urbano avrebbe privato, e non di poco, il senso di ampiezza che caratterizza la sprawl di Los Angeles. Ma la bravura di Rockstar non si ferma semplicemente alla capacità di gestire la grandezza degli ambienti, o all'abilità di sfruttare al massimo l'hardware a disposizione per creare dei bei panorami (e sì, ci riferiamo al maggior la parte dei giochi free roaming attualmente in circolazione). In Rockstar, ancor prima che designer, sono tutti narratori, e ogni angolo di questa nuova Los Santos su steroidi sarà asservito alla causa della narrazione. Che, naturalmente, può assumere diversi volti. Può essere il volto più classico di GTA, quello delle missioni, che questa volta però non si limitano a essere una

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360, PS3**
Origine: **USA**
Developer: **Rockstar North**
Publisher: **Rockstar Games**
Genere: **Azione**
Uscita: **TBA 2013**
Giocatori: **TBA**

Profilo GTA

Il primo Grand Theft Auto del 1997 era un gioco totalmente diverso da come appare oggi. Si rubavano auto, è vero, ma la visuale era dall'alto e il concetto di free roaming non esisteva neanche. La rivoluzione arriva col terzo capitolo, GTA III (2001), il primo a sfruttare un motore grafico 3D. Il resto è storia.

Storia GTA

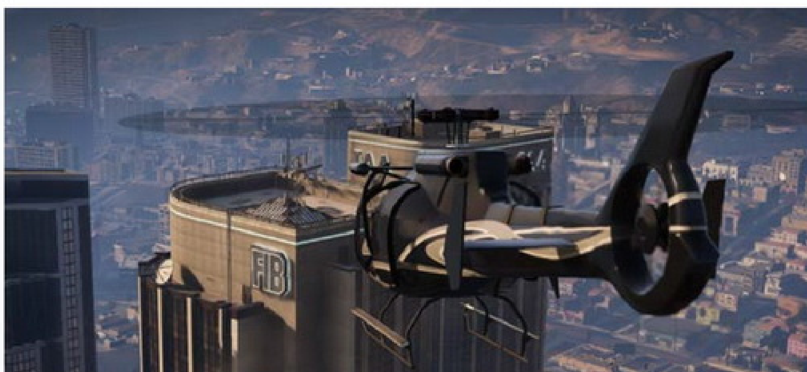
Grand Theft Auto
1997 (Multi)
Grand Theft Auto II
1999 (Multi)
Grand Theft Auto III
2001 (Multi)
Grand Theft Auto IV
2008 (Multi)



ripetizione di compiti da svolgere in sequenza, ma molte di esse sono dislocate direttamente nel territorio. In maniera simile a quanto avveniva in Red Dead Redemption, certo, ma con una varietà e una sensazione di casualità che non hanno precedenti. Non di rado, in mezzo a una missione e l'altra vi capiterà di scorgere un assembramento di persone, o magari un locale dove è appena stata compiuta una strage. Immischiarvi o tirarvene fuori? La scelta sarà sempre e comunque vostra, la ricompensa un'ulteriore missione che si attiva o dei facili guadagni criminali. È tutta una questione di creare un mondo che sia credibile, un'illusione che viene perpetrata anche attraverso i suoi stessi abitanti. Del resto, quello che rende Los Angeles davvero Los Angeles sono i suoi personaggi, i lunatici che di tanto in tanto vi attraversano la strada, i ricconi o semplicemente la gente comune che cammina senza meta. In Los Santos d'altro canto, la maggior parte delle volte non vi imbattere in semplici manichini privi di vita, ma in personaggi ricostruiti tramite la motion capture, e che vi daranno più di un motivo per catturare la vostra attenzione, fosse anche solo leggere qualche dialogo pittoresco. E, ancora, continuerete a stupirvi entrando in uno dei tanti negozietti che popolano il gioco, e rendendovi conto che ogni singolo oggetto sullo scaffale è stato renderizzato singolarmente. GTA V assume in più di un momento i contorni di un atto di hubris consapevole e, quelli che potrebbero sembrare orpelli barocchi, visti nel grande schema delle cose assumono una luce completamente diversa, andando a comporre un'orchestra grandiosa in cui tutto è, in definitiva, al suo posto. Rockstar, al suo solito, gioca con tutti gli stereotipi degli Stati Uniti americano, mettendo in scena una divertente, e divertita, parodia sociale, dove ognuno degli eccessi del popolo americano è sfruttato come un elemento di gameplay. È un tentativo ambizioso, quello di Rockstar, di tentare di coniugare tanta scrupolosità nell'ambientazione con un livello di caratterizzazione altrettanto elevato. Con tre personaggi al timone dell'avventura, l'impresa sembrerebbe alquanto titanica. A tal motivo, Rockstar ha costruito tutta una serie di situazioni intorno a questa meccanica corale, dando vita quindi a missioni in stile "colpo grosso", come la classica rapina alla banca, dove i tre protagonisti interagiranno tra di loro come in un balletto finemente coreografato. Fatta eccezione per i proiettili e il linguaggio da bassifondi, è chiaro. È possibile alternarsi tra i tre personaggi in ogni momento dell'esplorazione; durante una missione, appariranno invece dei segnali a schermo, chiedendovi se volete continuare a usare lo stesso personaggio o se invece preferite usarne un altro. Un improbabile trio che interagirà nel più classico stile dei cattivi ragazzi Rockstar, amabilmente sbandati, con la bocca sempre piena di volgarità delle più infime e una storia alle spalle da far impallidire qualunque altro eroe da videogioco con lo spessore di una figurina. Affrontare l'avventura dall'ottica di tre personaggi diverso è qualcosa che, a livello istintivo, potrebbe preoccupare, così come la rinuncia di un più rassicurante schema lineare, o magari a delle singole missioni pensate per ciascuno dei personaggi e scollegate tra di loro. Ma Rockstar non fa altro che prendere in prestito quella che è una delle più tipiche caratteristiche dei film hollywoodiani, ovvero la molteplicità di visioni e, naturalmente, la presenza di



Up: L'inseguimento a bordo dei motoscafi è uno dei momenti più tipici dell'action movie americano, che chiaramente ritorna anche qui in GTA V con insuperabile stile. E cadere in acqua non chiuderà i giochi, dal momento che il fondale marino è completamente esplorabile.





SURFING U.S.A.

Come abbiamo visto, GTA V promette di essere il gioco più vasto della storia di Rockstar, ma ancora più dei numeri a colpire è la vastità di attività presenti al suo interno e la densità di questo sconfinato mondo. Potrete prendere il sole su una spiaggia assolata, oppure scende sul fondo del mare di Alamos, oppure per chi ama le grandi altezze inerpicarvi sul monte Chiliad. O, ancora, potrete dare un'occhiata alla downtown di Los Santos, stando ben attenti a non incappare nel mirino di qualche banda.















un montaggio. È qualcosa che si era già visto, ma che assume tutta un'altra importanza calato nel contesto di un mondo sconfinato come quello di GTA V. Avere più di un personaggio vuol dire che non bisognerà sorbirsi necessariamente tutte le sue componenti di gioco dall'inizio dalla fine, lunghissime scarrozzate in macchina incluse. Al contrario, sarà sempre il giocatore ad avere il potere di poter decidere che cosa vedere, e quale sia il punto di vista più interessante. Il funzionamento di un simile esperimento registico è qualcosa che dobbiamo ancora vedere funzionare sulla lunga distanza. Ma, ne siamo certi, farà molto discutere in virtù del suo rompere un dogma così radicato dei giochi guidati dalla storia, declinando in forma interattiva quelli che sono i più tipici principi della regia. Le aspettative dietro GTA V sono immense almeno tanto quanto promette di esserlo il suo mondo. Pura follia, o genio indiscusso? Qualunque sia la risposta, Rockstar conferma la sua vocazione a puntare l'industria dei videogiochi come una meteora. Se dovesse centrare il bersaglio, ci aspetta una gigantesca esplosione, dal quale solo chi riuscirà a sostenerne la forza innovatrice potrà salvarsi.

Guglielmo De Gregori

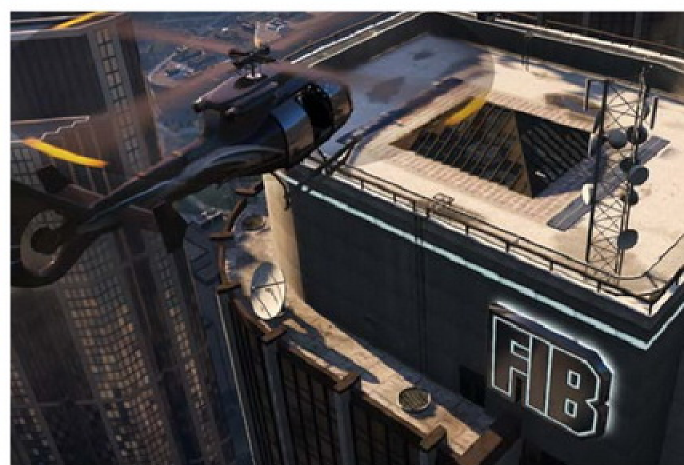




VIVERE ALLA GRANDE

Come da tradizione, e come già fatto intuire dal primo, spettacolare trailer, GTA offre una vasta serie di distrazioni, che vanno dalle corse a bordo della selezione di veicoli più vasta raggiunta in un episodio della serie, composta di BMX, motocross, elicotteri, camion, aeroplani e tanti altri ancora. Non mancheranno passatempi più mondani, come lo yoga, il base jumping, il tennis e il golf. Rockstar ha anche deciso di limitare l'accesso ad alcuni passatempi soltanto ad uno dei personaggi in modo da impedire la straniante sensazione di vedere uno dei nostri (anti)eroi alle prese con un'attività che non gli si addice per niente. Per un simile motivo, Rockstar ha anche eliminato gli appuntamenti galanti con le ragazze, forse davvero fuori luogo con dei simili avanzi di galera come protagonisti.





Right: Per darvi un'idea delle proporzioni di GTA V, pensate soltanto che è stato costruito all'interno del gioco un intero campo da golf, completo di tutto il percorso con le buche e naturalmente giocabile. Un semplice passatempo che assume i contorni del puro sfoggio di potenza.





Right: La città di Los Santos apparirà più che mai pulsante di vita, grazie a una versione ancora più performante del motore 3D già utilizzato da Max Payne che animerà i diversi personaggi presenti sullo scenario.





Yakuza 5

CONCEPT ■ Onore, famiglia, amici e reputazione: gli ingredienti che condiscono Yakuza e la rendono una saga apprezzatissima su PlayStation 3.

Kazuma Kiryu torna e non mostra segni di cedimento

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: SEGA
Publisher: SEGA
Genere: Free-roaming
Uscita: 6 dicembre JAP / TBA EU
Giocatori: 1-2

Profilo SEGA

SEGA esce dal mercato hardware nel 2001, ultima console il Dreamcast. Da allora si è concentrata unicamente sulle proprie IP, le cui maggiori rimangono quelle legate a Sonic, mascotte della compagnia. Ironicamente, da quanto sviluppa solamente videogiochi è diventata uno dei partner più vicini a Nintendo, acerrimo rivale dell'era 8, 16 e 32-bit.

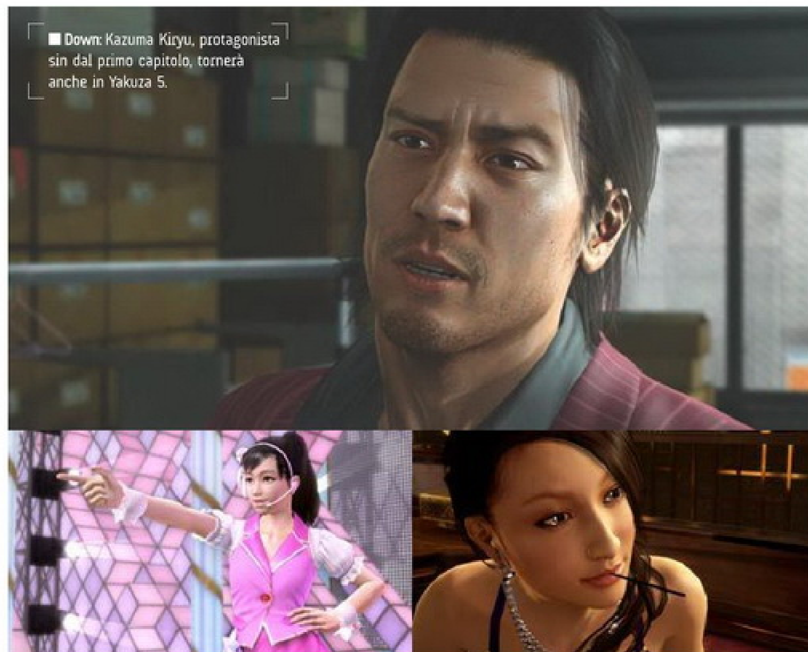
Storia Yakuza

Yakuza
2006 (PS2)
Yakuza 2
2008 (PS2)
Yakuza 3
2010 (PS3)
Yakuza 4
2011 (PS3)

Shenmue è decaduto ormai da diversi anni, dopo gli scarsi risultati commerciali e la fine di SEGA come produttore hardware. Nonostante la sua non-conclusione non possa essere dimenticata, la software house giapponese ha cercato, in qualche modo, di coprire il buco lasciato dall'epopea di Yu Suzuki con Yakuza, che, è inutile negarlo, condivide diverse punti comuni con la saga nata su Dreamcast, innanzitutto una rappresentazione fedele delle ambientazioni e una componente free-roaming massiccia.

Il quarto capitolo aveva già optato per un ampliamento del cast giocabile; in questo quinto capitolo, quasi a sottolineare il traguardo, saranno cinque i personaggi utilizzabili e cinque le città esplorabili: l'immancabile Kazuma Kiryu, protagonista della serie, Shun Akiyama, Taiga Saejima, Haruka Sawamura e Tatsuo Shinada; Tokyo, Sapporo, Nagoya, Osaka e Fukuoka invece le ambientazioni. Come anticipato, ancora una volta le sezione "libere" avranno un focus non indifferente e ai classici passatempo già visti nei precedenti capitoli (karaoke, freccette, biliardo, ubriacarsi al bar) se ne aggiungeranno di nuovi. Tra i più importanti sicuramente il cabinato di Virtua Fighter 2, giocabile anche in due giocatori in locale, piuttosto che quello di Taiko no Tatsujin, celebre rhythm game nipponico.

In generale, comunque, pare che il gioco non intenda stravolgere le consolidate meccaniche fin qui godute: enorme concentrazione sulla sceneggiatura e la storia, bontà dei combattimenti per strada, e la grande libertà di gioco. A proposito dei combattimenti, nella demo disponibile sul PlayStation Network giapponese è stato possibile valutare come la transizione sia stata resa più fluida e indolore rispetto al passato; per il resto, menare fendenti a destra e manca può tornare utile contro gli avversari meno ostici mentre i "boss" richiederanno tattica, apprendimento delle mosse più avanzate e interazione con l'oggettistica presente, sia essa bottiglie o spranghe.



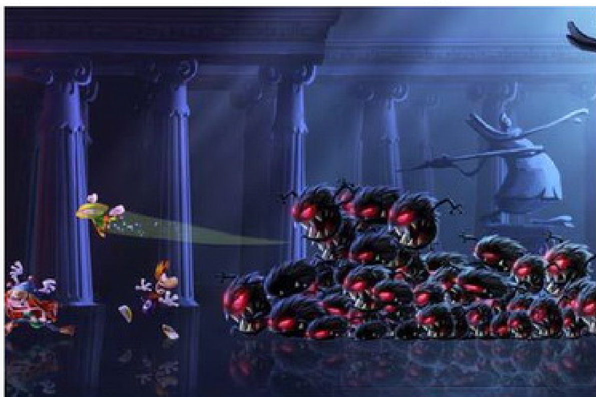
■ **Down:** Kazuma Kiryu, protagonista sin dal primo capitolo, tornerà anche in Yakuza 5.

Il dubbio più grande su Yakuza 5 è probabilmente il motore grafico. Nonostante compia un egregissimo lavoro nella realizzazione dei volti (tra le migliori in circolazione) e nelle cut-scene, durante le sessioni di gameplay mostra qualche segnale di vecchiaia, in particolare sulle animazioni, le luci e nelle texture su alcune superfici. Si tratta comunque di debolezze che siamo positivi non inficeranno, anche qualora venissero confermate dalla versione finale, l'esperienza globale.

Massimiliano Di Marco

Up: Una delle divertenti fasi musicali, fate attenzione agli ostacoli!

Down: Superare questi avversari senza l'ausilio del quinto giocatore sarebbe impossibile, egli avrà la capacità di "tenerli a bada" mentre voi fuggite!





Rayman Legends

CONCEPT ■ Michel Ancel prosegue nel raccontare le avventure dell'uomo-melanzana, questa volta potenziato grazie al... vostro dito!

Precisione, cooperazione e tanto divertimento!

Dopo la pubblicazione di Rayman Origins nel 2011, è diventato chiaro per tutti che Ubisoft Montpellier e Michel Ancel sono realmente intenzionati a riportare in auge uno dei platform più gettonati dell'epoca PlayStation. Se il reboot multi-piattaforma non fosse bastato e l'excursus mobile di Rayman: Jungle Run non vi avesse pienamente soddisfatto, allora è decisamente arrivato il momento di volgere lo sguardo al mese di febbraio, in cui il publisher francese lancerà Rayman Legends in esclusiva Nintendo Wii U.

Le novità in serbo per questo secondo capitolo sono tante, a partire dalla presenza di nuovi personaggi. L'intera esperienza è stata progettata, proprio come in passato, con la modalità cooperativa in mente, e per questo oltre a Rayman, Globox e i Teensies, è stato necessario adottare anche nuovi comprimari che arricchissero e giustificassero l'introduzione di meccaniche pensate per il Wii U GamePad. Stiamo parlando della formosa Barbara e di Murfy, il cui ruolo specifico è differenziato proprio dal modo in cui dovrete avvicinarvi ai controlli.

Se da un lato, infatti, per giocare Legends si renderà necessario correre, saltare, planare e calciare fra le piattaforme, con le dinamiche ampiamente esplorate nel prequel, dall'altro non possiamo che dirci interessati e incuriositi dal ruolo fondamentale che occuperà il detentore del "tablet". Il nuovo controller della console, infatti, fornisce ossigeno anche ad un quinto giocatore, il quale assumerà il ruolo di una sorta di entità suprema da cui dipende la vita dei quattro amici su schermo. Attraverso l'uso di Murfy, infatti, il GamePad servirà a liberare la strada dagli ostacoli, con movimenti mirati sul touch screen che produrranno il taglio di catene, l'uccisione di nemici o la soluzione di puzzle. Potrebbe rendersi indispensabile, per esempio, catturare una pianta per creare un muro da scalare, oppure trattenere ondate di creature malvagie mentre i vostri amici trovano una via di fuga. Ovviamente anche l'accelerometro farà la sua parte, con sezioni in cui dovrete girare con precisione delle piattaforme cosparse di pericoli, per aprire la strada alla "banda" che potrà così uscire illesa.

Fra i graditi ritorni citiamo anche le divertenti fasi musicali, in cui entrambe le parti avranno ruoli definitivi. Mentre Murfy manterrà il ritmo e libererà la strada attraverso la pressione di "totem" sparsi lungo il livello, gli amici dotati di controller dovranno saltare gli ostacoli in una complessa sezione di free-running studiata per sposarsi con i brani di fondo. Dal materiale visionato apprendiamo che si tratterà principalmente di tracce rock, fra cui abbiamo riconosciuto un tributo a "Black Betty", nota canzone afro-americana.

Aspettatevi, quindi, ore e ore di sfide

LA VARIETÀ PAGA

IL PLATFORMING "VECCHIO-STILE" non è il singolo elemento di gameplay con cui i giocatori dovranno misurarsi. Rispetto a Origins, infatti, Legends porterà una grande quantità di aree segrete da esplorare con gli amici. Esse, oltre a contenere personaggi da liberare, spesso faranno spazio a interi mini-giochi, che andrebbero inesorabilmente "perduti" se non aveste l'accortezza di cercare in ogni centimetro dell'ambientazione!









INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Nintendo Wii U**
Origine: Francia
Developer: Ubisoft Montpellier
Publisher: Ubisoft
Genere: Platform cooperativo
Uscita: 28 Febbraio 2013
Giocatori: 1-5

Profilo Ubisoft Montpellier

Ubisoft Montpellier è uno degli studios più anziani del publisher francese, data la sua fondazione nel lontano 1989. Come sviluppatore è principalmente noto per i suoi lavori su due brand di alto profilo: Rayman e Beyond Good & Evil. I ragazzi di Montpellier sono riconoscibili per via dell'eccellente direzione artistica, che ha portato Michel Ancel al centro dell'attenzione sul palcoscenico dell'industria. In occasione del lancio di Wii U, gli studios hanno pubblicato anche ZombiU.

Storia Ubisoft Montpellier

Rayman
1995 (MULTI)

Beyond Good & Evil
2003 (MULTI)

Rayman Origins
2011 (MULTI)

ZombiU
2012 (Wii U)

divertenti, le quali richiederanno tempestività e coordinazione con i quattro "compagni" che dipendono dal vostro tocco magico. Stiamo parlando della co-op asimmetrica per antonomasia, in cui ciò che gioca l'utente attraverso il tablet non è necessariamente quello che sta vivendo chi usa il controller classico, ma il tutto crea comunque un'unica esperienza visiva. L'innovazione, quindi, interessa soprattutto le potenzialità hardware della piattaforma, con un comparto narratico chiaramente non intenzionato ad attrarre il giocatore attraverso la profondità della sceneggiatura. Rayman e i suoi amici, infatti, durante una passeggiata nel bosco incantato scopriranno una misteriosa tenda, al cui interno dei quadri magici raccontano la storia di un mondo parallelo in cui i quattro saranno, di lì a poco, magicamente catapultati. L'intero progetto utilizzerà ancora, come prevedibile, il framework UbiArt messo a punto per il capitolo precedente e usato anche su smartphone. Date l'estese potenzialità hardware di Wii U, però, sono stati aggiunti effetti d'illuminazione avanzata e l'output d'immagine sarà full HD, a pieno beneficio della definizione dei contorni. In questo frangente, rispetto ad Origins, si passerà dalle 2 dimensioni al cosiddetto 2.5D, che include elementi in tre dimensioni in titoli giocati come bidimensionali. Ubisoft, come publisher, ha già dimostrato con ZombiU, Just Dance 4 e Assassin's Creed III, di avere un'ammirevole dedizione nel consegnare esperienze di qualità agli early adopters di Wii U, nonostante il successo della console sia tutt'altro che scontato dopo i mutamenti subiti negli ultimi anni dall'industria. In attesa del giudizio finale, che daremo il prossimo 28 febbraio 2013, questa è l'unica garanzia che avete, e, al contrario di ciò che potete pensare, non è affatto poco!

Giulio Pratola

Tomb Raider

CONCEPT ■ Un completo reboot del franchise. Più narrazione, più cinematografia, più azione senza perdere il senso di avventura.

Lara come, ancora, non l'abbiamo mai vista

I reboot preoccupano sempre. Si teme che possano finire per rovinare quanto di solido e piacevole era stato costruito sino a quel momento, stravolgere un intero franchise e un personaggio solo in nome del marketing. Sembra che, fortunatamente, questa non sia la situazione in cui gli appassionati di Tomb Raider si troveranno il 5 marzo, giorno d'uscita della nuova avventura. Il cambio c'è, inutile negarlo o fingere che non esista, a partire proprio dalla protagonista. Non la si vedrà saltellare con nonchalance da un appiglio all'altro o risalirlo con un gesto atletico da atleta di ginnastica artistica, ma cederà spesso la mano, i movimenti saranno meno fluidi e il semplice passaggio su una trave richiederà ora una concentrazione sopraffina rischiando altrimenti di cadere in una cascata. E, non ci giriamo attorno, questo nuovo stile di gameplay ci piace. Molto. Piace perché la nuova avventura di Lara è un viaggio in piena regola. Partiamo da quando tutto ha inizio, da una spedizione alla ricerca di prove sul mito di una potente regina orientale che finisce in tragedia: la nave su cui stiamo viaggiando viene colta da una tempesta e i passeggeri finiscono su un'isola sconosciuta senza cibo, risorse o conoscenza della loro locazione all'interno del "Demon's Triangle". Lara è una giovane e appassionata archeologa, ma nulla sa di cosa vuol dire uccidere un animale per mangiarne le carni o continuare a correre nonostante una scheggia in un polpaccio. Ed è proprio su questo aspetto e questa evoluzione del personaggio che il team di Crystal Dynamics ha voluto porre l'accento in questo reboot e bisogna ammettere che si riesce a creare un buon senso di empatia con la protagonista. A livello ludico ciò significa usare l'arco per cacciare le alci e riportare le carni al campo base, raccogliere casse di materiali sparse per la foresta per migliorare le nostre armi, siano queste da fuoco o bianche. Su quest'ultimo punto c'è da segnalare una scelta poco coraggiosa da parte degli sviluppatori: nelle nostre due ore di prova del gioco, abbiamo amaramente constatato come tali materiali siano universali e raccolti in banali casse gialle poste sugli scaffali o accanto a un albero. Una struttura maggiormente "survival", viste anche le possibilità dell'ambientazione proposta, avrebbe sicuramente reso più avvincente questo aspetto costringendo il giocatore a rompere oggetti metallici o dover tagliare pezzi di corteccia e rami per il proprio arco. Sin da poco tempo dopo l'inizio dell'avventura entreremo in possesso di nuove armi, una pistola e un fucile d'assalto; anche in questo caso abbiamo notato qualche incoerenza. Se per quanto concerne l'arco viene accennato a un discreto addestramento di partenza di Lara, pistola e fucile d'assalto vengono immediatamente usati con sicurezza: una nota stonata che, se alla pari della componente "sopravvivenza" non influenza l'eccellente godibilità del gioco, risulta incoerente con il tono che si è voluto dare all'intera produzione.

La storia viene narrata in diversi modi: i filmati registrati con la videocamera in possesso di Lara, in cui, di volta in volta, si rifugia per trovare conforto nelle notti solitarie accanto a un fuoco; tramite diari scritti da molteplici persone che svelano interessanti retroscena sull'isola, i suoi abitanti e altri personaggi chiave; infine le più classiche cut-scene realizzate egregiamente. Nonostante si controllerà unicamente Lara la narrazione riguarda l'intero gruppo e la sua battaglia per fuggire indenni dall'incubo.

Graficamente il gioco si difende molto, molto bene. Abbiamo potuto notare qualche lacuna sulla vegetazione, in particolare un po' di aliasing sull'erba e sulle foglie, e abbiamo avuto la sfortuna di incappare in un bug grafico nell'illuminazione ambientale. Minuzie che, nell'arco di quattro mesi, siamo sicuri verranno risolte. I modelli dei personaggi sono ottimi e l'uso della telecamera sottolinea i paesaggi più maestosi, in una maniera che chi ha giocato ad Uncharted troverà subito familiare.

Lara è tornata, o forse sarebbe meglio dire rinata. Il nostro incontro con l'eroina è stato breve ma intenso e piacevole, e siamo curiosi di verificare se queste sensazioni positive troveranno riscontro anche nella versione completa.

Massimiliano Di Marco

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origine: USA
Developer: Crystal Dynamics
Publisher: Square-Enix
Genere: Adventure
Uscita: 5 marzo 2013
Giocatori: 1

Archeologia

Indiana Jones prima e Jurassic Park poi hanno fatto la fortuna dell'archeologia anche nel mondo dei videogiochi. Nel '96 nasce Tomb Raider. La protagonista, Lara, è sempre alla ricerca di prove dell'esistenza di miti e leggende su antiche civiltà scomparse o mistici segreti. Nel 2007 invece Naughty Dog propone una visione più vicina al personaggio di Steven Spielberg con Nathan Drake e Uncharted.

Storia della serie

Lara Croft and the Guardian of Light
2010 (PC, PSN, Xbox Live, iOS)

Tomb Raider: Underworld
2008 (PC, PS3, X360, Wii)

Tomb Raider: The Angel of Darkness
2003 (PC, PS2, Mac)

Tomb Raider III
1998 (PC, PlayStation, Mac)

Tomb Raider
1996 (PC, Saturn, PlayStation)









■ Up: Gll sistema di copertura è automatico: Lara si accovaccerà accanto a ogni superficie abbastanza bassa e solida per farlo.



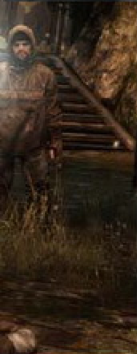


PUZZLE, DOVE SIETE?

La nostra prova è stata piuttosto breve e non del tutto indicativa del gioco completo, la cui longevità (assicurano gli sviluppatori) si attesterà tra le 12 e le 15 ore. Nonostante ciò, ci ha stupito non trovare nemmeno un puzzle ambientale, tra le componenti più importanti nel gameplay della serie sin dai suoi albori. Le strade bloccate venivano aperte con semplicità dando fuoco a qualche panno e un indicatore, attivabile premendo LB (abbiamo provato la versione Xbox 360), ci mostrava la posizione dell'obiettivo.

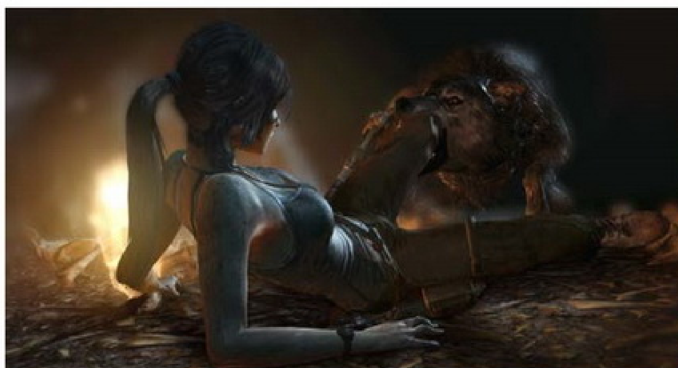


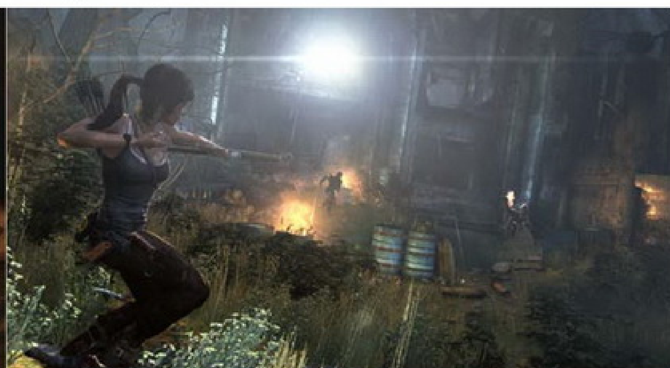




Up: Il nuovo Tomb Raider deve molto a Uncharted. Più di tutto su una cosa: la sfiga che accompagna Lara.

Down: Gli animali non si dimostrano mai molto comprensivi. Più volte siamo stati attaccati da un branco di lupi.



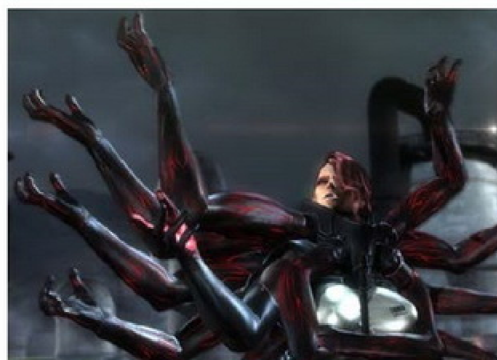




IL TOCCO KOJIMA

IL TUTORIAL PRESENTE nella versione di MGR da noi provata ricorda da vicino Metal Gear Solid: Rising, l'antesignano di Revengeance presentato dallo stesso Kojima all'epoca del lontano E3 2009 e meglio illustrato nel 2010. Nel trailer si potevano notare un' impronta action e un Raiden leggermente diverso da quello visto in Metal Gear Solid 4. All'inizio del filmato, i caratteri giapponesi che compongono le parole "Zan-Datsu" (taglio di spada) riempivano lo schermo: infatti, il giocatore poteva agire con precisione sull'inclinazione e direzione dei fendenti, tagliando qualsiasi cosa capitasse a tiro, comprese le angurie che compaiono nella demo di Revengeance!







Left: Scordatevi spionaggio, trama intricata e stealth: i combattimenti a base di lama sono l'anima di questo Revengeance.

Metal Gear Rising: Revengeance

CONCEPT ■ Un Metal Gear che non è un Metal Gear, un hack'n'slash che non è un hack'n'slash e un titolo Platinum Games come non si era mai visto!

La vendetta non è mai stata tanto fredda e tagliente...

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360
Origine: Giappone
Developer: Platinum Games
Publisher: Konami
Genere: Hack'n'slash
Uscita: febbraio 2012
Giocatori: 1

Profilo Platinum Games

Platinum Games nasce il primo agosto del 2006 sotto il nome di Seeds, Inc. e viene fondata da Shinji Mikami, Atsushi Inaba e Hideki Kamiya, i membri chiave di Clover Studios (Viewtiful Joe, Okami, God Hand), chiuso da Capcom nell'ottobre dello stesso anno. A maggio 2008 annuncia quattro nuovi titoli per SEGA sotto il nome di Platinum Games (Bayonetta, Vanquish, Mad World, Infinite Space). Del 2010 l'annuncio di Anarchy Reigns, ma la sorpresa arriva nel 2011 con Metal Gear Rising: Revengeance, con Kojima Productions alla produzione del titolo.

Storia Platinum Games

Mad World
2009 (Wii)

Infinite Space
2009 (Nintendo DS)

Bayonetta
2010 (PS3, X360)

Vanquish
2010 (PS3, X360)

C'è poco da fare: Revengeance era e rimane l'episodio più controverso della storia di Metal Gear. Partorito tra dubbi e difficoltà, adottato da un developer "esordiente" ma ricco di talento, risorto dalle ceneri dei primi annunci ad effetto. Il tutto, con il benestare e la paternità dello stesso Hideo Kojima. Dopo gli schiamazzi e gli sguardi increduli ai VGA Awards del 2011, che ancora volteggiano nell'aria come spettri, è tempo di salire un altro scalino e dare un occhiata dall'alto a questo ambizioso progetto che, incurante delle acide critiche che lo accerchiano da tutto il mondo come aghi di un rito voodoo , si fa largo a suon di affilate katane. Metal Gear Rising: Revengeance , dobbiamo ammetterlo, da quando ha mostrato il volto leso non ha mai tentato di nascondere la sua indole "cacofonica"; e se avete fatto già un giro tra reggicalze e decolté di quella streghetta sexy che si fa chiamare Bayonetta, saprete bene di cosa stiamo parlando. Lasciate quindi a casa complotti cuciti come una vera e propria seconda pelle su tessuti narrativi multietnici, profondi messaggi contro l'armamento nucleare e personaggi tanto ben caratterizzati da rimbombare nei vostri pensieri come il lascito di persone "reali". Non ci sarà un attimo di riflessione nel figlio illegittimo di Vanquish e la strega tatuata Platinum, tranne qualche raro e sporadico omaggio al "Kojima Style"; momenti neanche troppo riusciti, comunque, e che vi lasceranno gioire alacremente a ogni ritorno della pura, ignorante e devastante azione nonsense che solo i giapponesi riescono a regalarci. Sebbene sia ancora presto per dare valutazioni più radicate sotto tali aspetti, l'enorme e immaginifico universo metalgeariano fa da semplice contorno a quest'empirico hack'n'slash dei ragazzi di Mad World. Che poi la capacità di tagliuzzare tutto e tutti come un cuoco di sashimi, che tanto successo riuscì a riscuotere fin dalla prima tech-demo di Kojima Productions, doni uno stile unico e fuori dagli schemi per lo stesso genere "madrelingua" di Platinum Games, rappresenta un po' l'apice di una qualità aggiunta che tenta di mettere tutti d'accordo. Come si fa a una cena di Natale tra parenti, insomma. Fatto sta che chiunque apprezzi il genere, abbia sviscerato gli obesi demoni di Ninja Gaiden e scalato il monte olimpo per strappare le budella di tutte le divinità degne di nota ogni santo fine settimana, non potrà che gioire delle ore spese davanti a Revengeance. Perché dare la caccia al gruppo terroristico Desperado Enterprises, formato da figure carnevalesche come Samuel Rodriguez e quella gran donna-cyborg di Mistral, cercando impunemente vendetta per i nostri protetti, sarà più divertente di quanto possiate immaginare. Il ritmo cresce come un battito tribale fin dai primissimi istanti di gioco, con un sistema di controllo ostico, articolato ma anche in grado regalare grandi soddisfazioni a tutti quelli tra voi con la toppa dell'hardcore gamer sulla spalla. Puro stile Platinum, insomma. Con Zan-Datsu attiveremo un derivato del bullet time e, con tanta pazienza, precisione e la levetta analogica destra, potremo inclinare la spada a nostro piacimento, affettando nel punto giusto cyborg e gekko. Se riusciremo poi a centrare il punto nevralgico delle loro difese (indicato a schermo da un led dalla forma quadrangolare), saremo ricompensati con l'iconica sequenza dell'estrazione di una fluorescente spina dorsale, con cui Raiden ripristinerà istantaneamente la sua energia vitale. Per riuscirci, però, dovremo anche superare la "prova del quicktime", che se fallita vanificherà i nostri sforzi culinari. Insomma, fin dalle prime battute Revengeance mette in chiaro la sua impietosa natura old-school; a dirla tutta, volendo si potranno anche superiore diverse sezioni di gioco intraprendendo "la via dello stealth". Lunghi da me fare paragoni con l'anima pulsante della saga che presta il nome a questo gioco, badate. Sarebbe alquanto fuori luogo, dato che anche così il tutto si riduce a "sgattaiolare" alle spalle di un nemico e premere un tasto per attivare una Instant Kill, mentre svioliniamo via alla ricerca di percorsi totalmente liberi da minacce del caso. Persino le telecamere (!) potranno essere spazzate via con la nostra fida katana. Ma Metal Gear Rising: Revengeance dà il meglio di se ogni qual volta chiude gli occhi e si lascia alle spalle la sua ingombrante paternità, quasi come se non esistesse. Così come saremo costretti a fare noi stessi, per apprezzarne le sue comunque ottime potenzialità. Non ci resta che attendere di poter affettare allegramente con Raiden fino alla fine, quindi, per poter esprimere il nostro parere su un'opera che farà di sicuro discutere per tutto l'anno venturo.

Valerio "Revolver" Pastore





■ Up: Da quanto visto sinora, i personaggi secondari non spiccano per carisma e personalità, ma saremmo felici di essere smentiti.

Fantasy Life

CONCEPT Un simulatore di vita ambientato in un'epoca simil medioevale partorito da Level-5 con la collaborazione di vere e proprie celebrità dell'industria quali Nobuo Uematsu e Yoshitaka Amano.

Qual è il vostro lavoro dei sogni?

Il 2013 sembra essere certamente un anno propizio per Level 5, con l'uscita di ben tre titoli all'orizzonte. Tra questi troviamo Fantasy Life, simulatore di vita medioevale inizialmente previsto per il 2010 per Nintendo DS e poi trasferito nel mondo 3DS. Nel trailer diffuso in rete possiamo apprezzare una bellissima colonna sonora realizzata dal leggendario Nobuo Uematsu e il lavoro artistico di Yoshitaka Amano, la mano che ha dato la luce a capolavori come Final Fantasy. La veste grafica, dai colori vivaci ma allo stesso tempo dai toni "sfumati" quasi acquerello e da una delineazione dei personaggi in stile cartone animato, ricorda le creazioni di Studio Ghibli, casa d'animazione giapponese famosa per aver contribuito alla rivalutazione degli anime al di fuori della cerchia di appassionati del Sol Levante (oltre che per collaborato con la stessa Level-5 per l'ottimo Nin No Kuni). Oltre agli aspetti puramente scenici, il titolo sembra avere tutte le carte in regola per spopolare tra i fan dei GdR, promettendo al giocatore un'esistenza virtuale in perfetta filosofia zen, con l'aggiunta della variante fantasy e di un mondo di gioco alquanto vasto. Un regno dove, in linea con i meccanismi di gioco di un classico GdR, il giocatore (o il proprio avatar) deve ritagliarsi una nicchia, imparando (letteralmente) un mestiere e cooperando per portare a termine diverse missioni. In primo luogo, è possibile infatti creare un avatar e personalizzarlo con le numerose palette disponibili. Subito dopo ci si ritrova a scegliere tra due diverse filosofie di vita da condurre: una votata al combattimento, l'altra più pacifista. Si tratta di scegliere quale vita di fantasia si vuole vivere, e, compiuta la scelta, il gioco lascia ampio spazio per gestire la propria esistenza (con oltre venti professioni disponibili). Anche nella strutturazione delle diverse quest, le decisioni individuali assumono un ruolo fondamentale, influenzando la stessa trama. Capiterà infatti di collaborare con gli altri abitanti virtuali per portare a termine le missioni; utilizzando la funzione StreetPass del 3DS, coopererete anche con gli altri utenti incontrati nel vostro peregrinare. La versione completa, comunque, permetterà a un massimo di quattro giocatori di vagare per il suo mondo, e non mancherà la possibilità di allevare pet (ulteriore conferma dell'ispirazione al mondo Ghibli). Nonostante il gameplay sembri a prima vista prendere molti elementi in prestito dalla serie di Animal Crossing, il suo punto forte non sembra risiedere nell'interazione con i personaggi. La somiglianza più grande sembra riconducibile a Harvest Moon, il simulatore di vita agricola di Yasuhiro Wada, che portava l'utente a prendere possesso di una fattoria abbandonata, ricostruendola e prendendo in mano le sorti di un'intera cittadina. Riuscirà il team di Akihiro Hino ad invadere ancora una volta il Giappone?

Micaela Romanini



Up: Lo stile tipico di Level-5 rende anche questo Fantasy Life una vera delizia per gli occhi. Speriamo in una rapida conferma dell'uscita del gioco anche nei mercati occidentali.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: NINTENDO 3DS
Origine: Giappone
Developer: Level 5
Publisher: Nintendo
Genere: GdR, simulazione
Uscita: 27 dicembre 2012 (Jap)
Giocatori: 4

Profilo Level 5

Level 5 è oggi sinonimo di qualità e divertimento per il mondo Nintendo, ma la casa giapponese fondata nel 1998 da Akihiro Hino raggiunse il successo con Dragon Quest VIII: L'odissea del re maledetto uscito nel 2004 per PS2. Di lì in avanti il developer orientale ha ottenuto una serie di successi, abbracciando la filosofia Nintendo solamente nel 2007 con Il Professor Layton e il paese dei misteri, avventura per Nintendo DS destinata a diventare uno dei franchise più fortunati degli ultimi anni.

Storia Level 5

Dark Cloud
2001 (UE) (PS2)

Dark Chronicle
2003 (UE) (PS2)

Dragon Quest VIII: L'odissea del re maledetto
2006 (UE) (PS2)

Professor Layton (serie)
2008 - 2011 (UE) (Nintendo DS e 3DS)

Inuzuma Eleven (serie)
2011- 2012 (UE) (Nintendo DS e WII)





Soul Sacrifice

CONCEPT Il primo titolo sviluppato da indipendente per Inafune dopo la separazione da Capcom offrirà spunti pensati per videogiocatori molto diversi fra loro, conditi in salsa GdR e serviti con la giusta dose d'azione.

Fino a che punto sei disposto a sacrificare te stesso?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PSVita
Origine: Giappone
Developer: Marvelous Ent.
Publisher: Sony Computer Entertainment
Genere: GDR
Uscita: TBA
Giocatori: 1-4

Profilo Marvelous Entertainment

Marvelous Enterainment è uno sviluppatore fondato in Giappone nel 1997. Venne acquisito nel 2002 da Victor Interactive. ME si è occupata di sviluppare giochi per diverse console, ed è principalmente conosciuta per la serie di Harvest Moon. Attualmente, il developer conta diverse filiali sussidiarie in tutto il mondo, tra cui una specializzata in animazione.

Storia Marvelous Entertainment

New Little King's Story **2012 (PSVita)**

Litle King's Story **2009 (Wii)**

Harvest Moon: Innocent Life **2007 (PSP)**

Harvest Moon DS **2007 (DS)**

C'è lo zampino di Keji Inafune dietro a Soul Sacrifice, titolo GdR in fase di sviluppo per PS Vita che ambisce ad essere un must per i possessori di tale console. Mentre aspettiamo di sapere quali saranno le prime reazioni dal mercato giapponese, dove il titolo uscirà all'inizio del prossimo anno, vediamo cosa bolle in pentola. Il gioco è stato pensato sia per il mercato giapponese che per quello occidentale; possiamo aspettarci un ibrido di elementi JRPG miscelati con il gusto per l'avventura e l'azione. Cominciamo dalla trama, fantastica e anche un po' inquietante: il protagonista, personaggio che potrete editare secondo i vostri gusti, si ritrova imprigionato in una segreta per ordine di un malvagio stregone. La fuga non sembra possibile, ma ecco che appare un libro quanto mai singolare nella cella del nostro: leggendolo, sarà possibile vivere in prima persona le vicende ivi narrate. In più, i mostri del libro altro non erano se non uomini, guerrieri che, per aver abusato delle loro facoltà magiche, si sono per l'appunto tramutati in orrende creature. L'elemento magico ricopre un ruolo di tutto rispetto in Soul Sacrifice poiché, ogni volta che vi si vorrà fare ricorso, sarà necessario offrire qualcosa in cambio. Per le magie basilari basterà recuperare qualcosa dall'ambientazione, mentre per le più potenti potreste dover offrire anche parti del vostro corpo, rischiando, alla lunga, di finire proprio come i mostri descritti nel tomo.

Il sistema di combattimento che vi aiuterà ad organizzare le vostre battaglie vi permetterà di selezionare fino a sei fra magie e tipi di attacco, da scegliere a seconda di chi o cosa vi aspetterete di incontrare nell'avventura. L'equipaggiamento, una volta inserito, non potrà più venire modificato fino al livello successivo. In caso di partita a più giocatori potrebbe essere una buona idea distribuirsi tipi di magie in maniera equilibrata. Il giocatore singolo, invece, dovrà sperare di aver puntato tutto sull'equipaggiamento giusto. Dopo aver abbattuto le creature che vi sbarreranno la strada, in pieno stile Dante's Inferno, sarà per voi possibile scegliere se assorbire le loro anime (cosa che vi renderà certamente più potenti a discapito però del degrado del vostro corpo), oppure di purificarle, senza potenziarvi ma con la certezza che lo sconfitto non potrà più nuocere né tramutarsi in qualcosa di ancora peggiore. Le vostre scelte influiranno sulla trama, ma non sembra fino al punto da cambiare il finale. Sarà anche possibile, in determinati punti, riavere indietro una parte del corpo offerta in sacrificio, ma ancora non si sa esattamente in che modo. Al momento, il punto interrogativo più grande riguarda il multiplayer, che appare al momento un po' confuso. Sarebbe un bel problema, visto che il gioco in quattro costituisce l'anima del titolo.

Sonia Sufflico

Down: Sacrificare parti del vostro corpo avrà ripercussioni dirette anche sulla caratterizzazione grafica del vostro personaggio.







Yaiba: Ninja Gaiden Z

CONCEPT Un ninja Gaiden con gli zombi? Non proprio. Almeno questo è quanto ci dice Keiji Inafune, al lavoro sullo spin-off della saga Tecmo Koei. A giudicare dallo stile impresso al gioco, noi gli crediamo.

Il mondo di Ryu Hayabusa incontra The Walking Dead

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: TBA
Origine: Giappone
Developer: Team Ninja, Comcept, Spark Unlimited
Publisher: Tecmo Koei
Genere: Action
Uscita: 2013
Giocatori: TBA

Profilo Comcept

Se il nome Comcept non vi dice niente, sicuramente non accade lo stesso con quello di Keiji Inafune, il creatore delle serie Mega Man, Resident Evil e Onimusha. Lasciata Capcom nel 2010, dopo ben 23 anni di lavoro, Inafune ha fondato infatti la nuova azienda di sviluppo, avviando nel 2011 una collaborazione con la Spark Unlimited e il Team Ninja per realizzare uno spin-off della serie Ninja Gaiden.

Storia Ninja Gaiden

Shadow Warriors
1988 (NES)

Ninja Gaiden Master
1992 (Master System)

Ninja Gaiden
2004 (MULTI)

Ninja Gaiden II
2008 (MULTI)

Ninja Gaiden 3
2012 (MULTI)

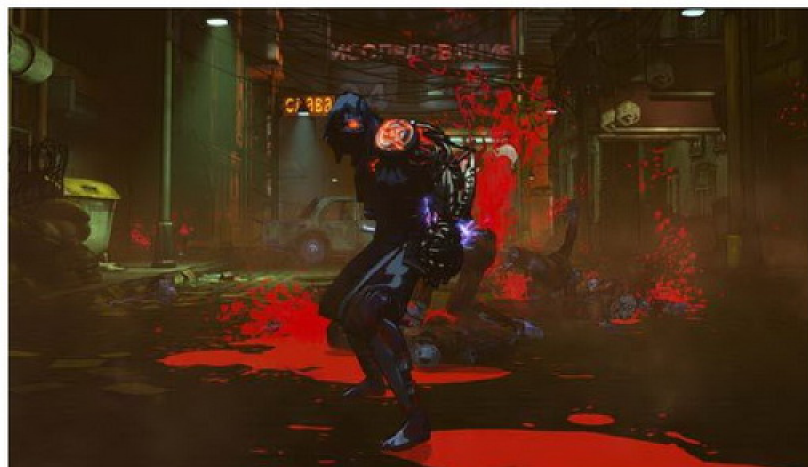
Yaiba: Ninja Gaiden Z non sarà semplicemente un Ninja Gaiden con gli zombi. Queste le parole di Yosuke Hayashi del Team Ninja, sviluppatore a capo dello spin-off della famosa serie giapponese action/hack'n slash, e di Keiji Inafune di Comcept, lo studio che insieme a Spark Unlimited sta curando da vicino il progetto.

Non accade spesso che più team di sviluppo collaborino alla realizzazione di un'opera, e questo, secondo il leader del Team Ninja sarà il punto di forza dello spin-off a base di zombi. Hayashi ha assicurato più volte che ognuno dei tre team ha portato le proprie peculiarità al progetto, contribuendo a tenere alto il valore e l'interesse del marchio Ninja Gaiden. La particolarità di Ninja Gaiden Z risiede quindi proprio nella diversa provenienza geografica e culturale dei team; nella commistione tra Oriente e Occidente.

A partire dal concept del gioco, la lotta tra ninja e zombi, appare già tutto chiaro. Se la rappresentazione classica dei non morti deriva più dalla cultura popolare occidentale, in Yaiba: Ninja Gaiden Z questa è reinterpretato all'orientale, trasformando i personaggi in qualcosa di diverso dai morti viventi, solitamente lenti e facilissimi da annientare. Questi cambieranno quindi nelle caratteristiche fisiche e, soprattutto, nelle modalità di combattimento. "Gli zombi sono una creazione dell'Occidente, ma i ninja che vediamo nei giochi di quel versante non sono veri ninja. Quindi, abbiamo pensato di collaborare con Spark per portare la vera essenza di questi oscuri guerrieri giapponesi: loro invece ci doneranno gli zombi così come dovrebbero essere".

Della trama finora non si sa molto: il protagonista è Yaiba, un ninja spietato che avrà come unica missione quella di combattere Ryu Hayabusa. Il secondo nome vi ricorda qualcosa? Si tratta del protagonista degli episodi passati della serie Ninja Gaiden, costretto ora a vestire i panni del nemico. Yaiba sembra essere diverso dai capitoli precedenti anche per quanto riguarda lo stile e le meccaniche di gameplay: "Il gioco che abbiamo in mente avrà un proprio sistema di combo e un feeling assolutamente personale. Naturalmente vogliamo soddisfare i fan della serie, prendendo il sistema originale e portandolo a nuovi livelli, in modo da restituire lo stesso livello di sfida ma in maniera differente. Yaiba non è un seguito di Ninja Gaiden, né è direttamente collegato alla serie. Nel mondo di NG ci sono un sacco di cose che possono accadere, e Yaiba è una di queste".

Micaela Romanini



Up: Lo stile grafico utilizzato sembra una perfetta sintesi di influenze occidentali e orientali. La personalità non manca, speriamo ci sia anche il resto.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: 3DS
Origine: Giappone
Developer: Intelligent Systems
Publisher: Nintendo
Genere: RPG Strategico
Uscita: Q2 2013
Giocatori: 1

Profilo Intelligent Systems

Intelligent Systems è uno sviluppatore first-party, un team interno di Nintendo che ha sede nel quartier generale di Kyoto. La squadra nasce con a capo Toru Narihiro, assunto da Nintendo per portare il software del Famicom sulle cartucce usate per il NES, fuori dal Giappone. Anche Gunpei Yokoi ha lavorato per il team in alcuni dei suoi titoli prima di lasciare la società. Attualmente si concentra sullo sviluppo di titoli per 3DS, e ha finora lavorato a titoli per tutte le console Nintendo.

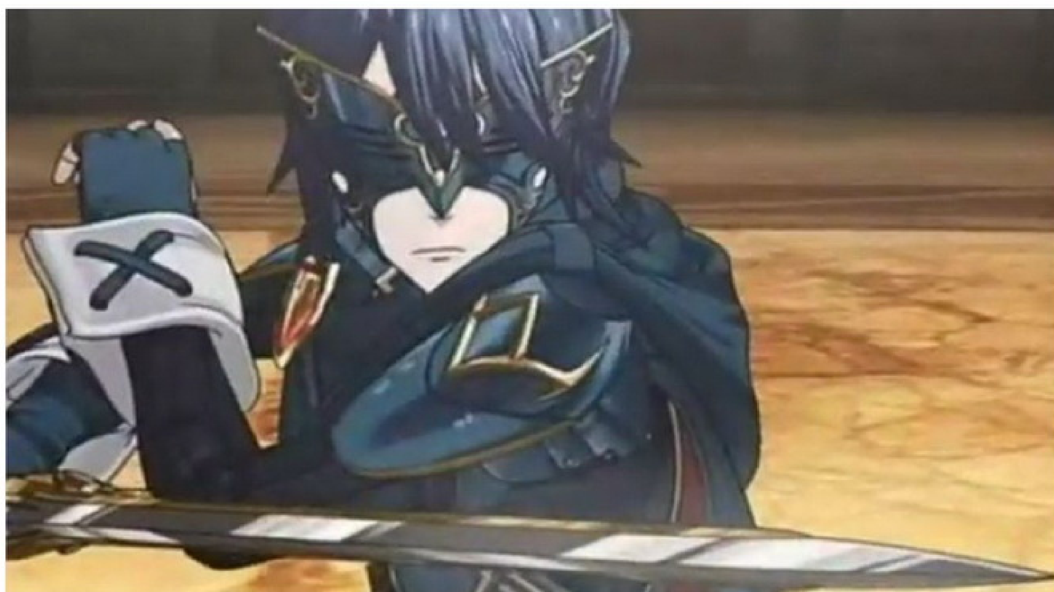
Storia Intelligent Systems

Paper Mario
2000 (N64)

Fire Emblem: Shin Monsho no Nazo: Hikari to Kage no Eiyu
2010 (DS)

Fire Emblem Shadow Dragon
2008 (DS)

Fire Emblem: Radiant Dawn
2008 (Wii)



Left: Torna in questo episodio il sistema che ha caratterizzato anche Hikari to Kage no Eiyu, che permette al giocatore di creare e personalizzare il proprio personaggio.

Fire Emblem: Awakening

CONCEPT Ultimo capitolo dell'RPG strategico con elementi e ambientazioni fantasy e riferimenti alla cultura medievale occidentale.

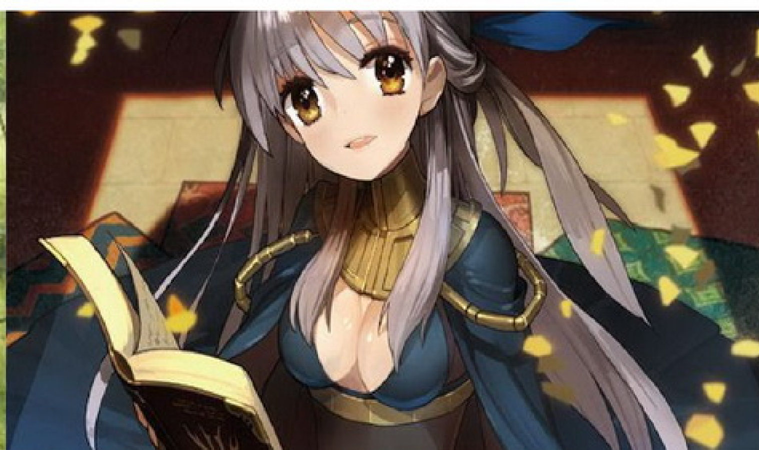
La saga strategica di Nintendo acquista profondità

Dopo avere attraversato tutte le console della casa giapponese, Fire Emblem consacra la forza strategica della serie anche in 3D. In questa nuova avventura, molti elementi sono rimasti gli stessi che hanno reso celebre il videogioco finora ma tante novità rendono il titolo un nuovo capolavoro in fatto di RPG strategico. Anche questa volta la storia si sviluppa in un nuovo universo a sé stante, diverso dai precedenti, in cui si sviluppano le avventure di Chrom, il principe del Regno di Iris e dei suoi compagni, in lotta con le popolazioni della vicina regione di Plegia. I fortunati videogiocatori nipponici hanno già avuto la possibilità di provare il titolo, uscito già lo scorso aprile. Qui Fire Emblem: Awakening ha già superato le vendite di tutti gli episodi precedenti sommati insieme, raggiungendo finora quota 242.600 unità vendute.

Anche questa nuova avventura, dunque, si attesta come un grande successo per la storica serie, raggiungendo un punteggio molto elevato in casa dalla celebre rivista nipponica Famitsu. Ancora una volta, l'elemento più caratterizzante del gioco è rappresentato dalla forte caratterizzazione dei personaggi, che a livello narrativo e di gameplay rappresentano il punto focale del gioco. I dialoghi tra i personaggi e i comprimari costituiscono una componente di gioco essenziale e, ovviamente, anche in questo titolo sarà molto facile affezionarsi ad essi. La sfida più grande sarà sempre quella di tenerli in vita per non perderli definitivamente durante la partita. Anche se il tema del matrimonio non è inedito per la serie di Fire Emblem (introdotto già dal capitolo Genealogy of Holy-War, del 1996), qui sarà possibile far sposare i propri personaggi e avere dei figli. Si potranno anche reclutare gli stessi bambini a combattere con voi in battaglia. Ovviamente, come da stile classico per questa serie, le relazioni e le battaglie fortificheranno i vostri personaggi ma la morte di ognuno di essi comporterà la perdita definitiva dello stesso durante l'intero gioco. Quel che finora si è visto del gioco fa ben sperare tutti gli appassionati della serie: scenari di battaglia mozzafiato e combattimenti adrenalinici, nonché ambientazioni mozzafiato che superano in qualità e spettacolarità quanto di buono già visto nell'episodio Radiant Dawn su Wii. La caratterizzazione dei personaggi, perfettamente in linea con la serie, è infine eccellente. Awakening si appresta insomma a diventare anche in Europa e America un nuovo, avvincente episodio da non perdere. Rimaniamo in attesa di una data d'uscita definitiva.

Alessia Padula





Recensioni

NON C'È STORIA, SENZA STORIE

Far Cry 3, di cui potete leggere la recensione girando la pagina, è un esempio perfetto di come infondere qualità narrativa in un videogioco, anche senza doversi inventare chissà quale intreccio. Doppiaggio di alto livello. Personaggi riconoscibili. E dialoghi non scritti da una teenager appassionata di fan fiction. Brava Ubisoft, insomma. Potremmo discutere per ore sull'opportunità o meno di simili operazioni, ma chi scrive crede fermamente che un'esperienza videoludica di qualità passi anche per storie coinvolgenti. E trova alienante l'idea di investire ore e ore del suo tempo in qualcosa che, oltre al divertimento "fisico", non lascia in mano niente, una volta giunti alla schermata dei credits. Nessuno si aspetta di trovare la risposta a tutte le domande dell'universo in un videogioco, è chiaro, ma anche solo ricavarne qualche risata basterebbe. E, alla luce di questo, la rimozione dell'aspetto storytelling in Paper Mario: Sticker Star lo rende un capolavoro imperfetto. E che, purtroppo, colpisce molto di meno rispetto all'immortale capostipite della saga per Nintendo 64. Mario non è un contenitore vuoto. Mario è un personaggio meraviglioso, che non ha nulla da invidiare alle più grandi icone dell'animazione. Lo stesso può dirsi per il suo cast di comprimari (come dimenticare i mille modi in cui viene umiliato il povero Luigi in Paper Mario?). E Intelligent Systems, più di chiunque altro, ha tirato fuori il potenziale comico, nonsense e persino un po' politicamente scorretto del Regno dei Funghi. Paper Mario era la digressione narrativa di Mario, una boccata d'aria dalle esigenze strettamente platform, dove potevamo scoprire un lato irriverente e particolare dell'icona Nintendo per eccellenza. Il nostro sogno, adesso? Un episodio Wii U, con una storia degno di questo nome. Coraggio, Intelligent Systems, facci un po' sognare.

Guglielmo De Gregori



70

Ni no Kuni: La minaccia della Strega Cinerea



66



72



75



IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO	FRANCESCA	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	ANDREA	LEON	MARU	VALERIO	MICHELE	MANUELE
FAR CRY 3	8	8		9	8	9	9	8	8	8	8
PS ALL-STARS BATTLE ROYALE	5		5	6	6	6	7	4		6	4
RATCHET & CLANK: QFORCE			5				7	5	6		5
NI NO KUNI		7	7		9		9	10		8	9
EPIC MICKEY 2	6	7	8	7	7	7	7		7	6	6
EPIC MICKEY: IL POTERE DELLA MAGIA	6		6			7	6		6	6	7
COD BLACK OPS DECLASSIFIED			5				5			3	4
PAPER MARIO: STICKER STAR	8	8	8		8	8	7		8		
NEED FOR SPEED: MOST WANTED	8	7	7	8	9	8	7		8	7	8
SONIC & ALL STARS RACING: TRANSFORMED			7	7			6	7	8	8	8
LEGO IL SIGNORE DEGLI ANELLI	8	8	6	6	7		7	7	8	7	8
I GUARDIANI DELLA TERRA DI MEZZO			6	6	6					7	
Z.O.E. HD	5	8	9		8	8	7	9		7	
RABBIDS RUMBLE	6	7	8				6		6	7	7

VIAGGIO AL CENTRO DELLA FOLLIA

Far Cry 3

Irraggiungibile chimera, quella di un'unione tra il cinema e il videogioco sembra essere a volte un'impresa lontana da compiersi. Vuoi per l'esilità delle trame, vuoi perché sono ancora poche le compagnie che decidono di investire nella narrazione, ma anche semplicemente nella qualità del doppiaggio. Fin dai primi momenti di Far Cry 3 vi renderete conto che forse qualcosa è finalmente cambiato, attirati dai magnetici occhi del carismatico Vaas Montenegro, un villain così potente da essere iconico ancora prima dell'uscita del gioco. Non è un caso, del resto, perché il team ha investito moltissime risorse nella creazione di scene narrative caratterizzate da una qualità cinematografica, facendo largo uso della motion capture. Ma non si tratta soltanto di uno sfoggio tecnologico: è soprattutto la scrittura dei dialoghi a colpire, e finalmente siamo di fronte a qualcosa che, se per un attimo distogliessimo lo sguardo dallo schermo, potremmo tranquillamente scambiare per un film. La premessa riprende le più tipiche dinamiche di film come Turistas, dove il classico gruppo di giovani sprovveduti, approdato sulle lussureggianti Rook Islands e in cerca di bagordi a base di alcol, finisce nelle mani di pirati senza scrupoli. Eroe per caso di questa storia, Jason Brody, apparentemente solo un codardo pieno di soldi e unico sopravvissuto. Rifugiatosi presso un gruppo di isolani, Brody troverà qualcuno che crederà in lui e il coraggio per correre in aiuto dei suoi amici. È una premessa che, oltre ad essere narrata con grande maestria, riesce a dare un senso a tutto il gameplay e ad ogni singola azione che andrete a compiere nell'ambiente free roaming, molto più di quanto avvenisse in Far Cry 2. Ma l'approfondimento narrativo e registico, al di là della sua qualità, non risulta mai essere intrusivo nei confronti del gameplay, limitandosi a essere percepibile in ogni momento con grande eleganza.

Persino le più classiche dinamiche di potenziamento del personaggio risplendono di una nuova luce, corroborate dalla premessa offerta dalla sceneggiatura. Nel corso del gioco assisteremo alla trasformazione di Jason, da ragazzetto di città a vero e proprio guerriero, con una motivazione forte e la perseveranza per raggiungere i suoi risultati. Quello che andrete a manovrare all'inizio del gioco sarà un Jason completamente diverso rispetto a quello della fine, un'evoluzione a cui potrete assistere con un'intelligente raffigurazione grafica. Ottenendo punti esperienza, infatti, Jason salirà di livello e il suo tatuaggio diventerà sempre più elaborato, così come la sua resistenza, le sue capacità di sopravvivenza e la potenza delle sue armi. È questo classico sistema di progressione a rendere veramente le isole Rook abbastanza grandi per coprire tutte le sfaccettature del gameplay e offrire sponde per impiegarle in maniera significativa. La routine di Jason non si discosta del resto molto da quella degli eroi che l'hanno preceduto. Al suo nucleo, il gameplay di Far Cry 3 richiede ancora una volta di muoversi da un punto all'altro dell'isola a bordo della macchina per arrivare in uno dei numerosi avamposti nemici, dove la situazione si risolverà solitamente facendo uso tanto delle abilità stealth di Jason tanto della sua potenza di fuoco. La competenza nelle sparatorie, e la sensazione di solidità offerta dal motore fisico del gioco, è però ancora più evidente rispetto a Far Cry 2.

Anche in questo caso, la tecnica va a totale servizio della narrazione, donando un peso e una straordinaria intensità a quella che, in altri contesti, non sarebbe altro che l'ennesima scaramuccia a mano armata. Ma anche quando non sarete impegnati a eliminare i vostri nemici, l'isola continuerà a essere un posto interessante e significativo. Le attività che potrete svolgere al suo interno, infatti, sono numerosissime, e se è vero che non tutte rientrano nel

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PS3, PC
ORIGINE: CANADA
DEVELOPER: UBISOFT MONTREAL
PUBLISHER: UBISOFT
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: FAR CRY 2



PEGGIO DI: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



FAQs

PS3, XBOX 360, PC: QUALE COMPRO?
Mai come questa volta, il consiglio è quello di giocare Far Cry 3 su PC, a patto che abbiate a disposizione una macchina performante e all'avanguardia. Vi assicuriamo che, ai settaggi più elevati, l'isola tropicale non potrebbe sembrare più rigogliosa. Anche su console si difende bene, sia chiaro.

IL SETTING NON È UN PO' TROPPO MONOTONO?
Potrebbe effettivamente sembrarlo, ma vi possiamo rassicurare: tra scene diurne e scene notturne, grotte, villaggi, interni ed esterni, l'ambientazione è molto più varia e articolata di quanto noi stessi avessimo sospettato.

SE FOSSE UN FILM...?
Sarebbe un action movie, o meglio ancora un film à la Turistas. Ciononostante, non mancano momenti introspettivi, molti dei quali legati alla follia di Vaas. Per non parlare dell'esperienze oniriche che vi aspettano una volta che rimarrete "avvelenati" da degli strani funghetti...

IDENTIKIT

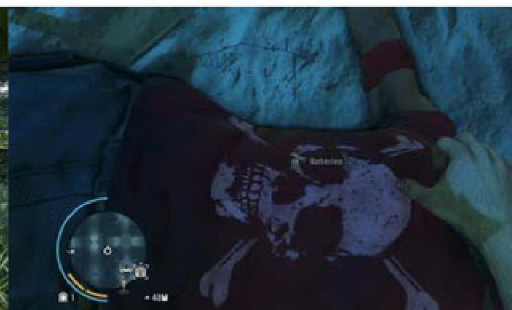
COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

VAAS IL PAZZO: In un FPS i protagonisti tendono sempre a rimanere anonimi, visto che il loro volto non si vede quasi mai. Perché non prendere il villain del gioco e trasformarlo in un personaggio carismatico, allora? Vaas, da solo, è un ottimo motivo per provare Far Cry 3.











Up: Per essere uno sparatutto in prima persona, i personaggi secondari sono ricostruiti con cura e un certo spessore caratteriale.

Down: Vista la vastità dell'isola e l'importanza della componente free roaming, le fasi di guida sono essenziali. Peccato che non sempre i comandi risultano comodissimi...

FAR CRYENGINE

Come i più attenti di voi sapranno, Far Cry nasce sotto l'egida dei tedeschi Crytek che, dopo due titoli dalle fortune altalenanti, hanno deciso di vendere il proprio marchio e affidarlo alle sapienti mani di Ubisoft. Quello che forse non tutti sanno è che, oltre ai diritti sullo sfruttamento della proprietà intellettuale legata a Far Cry, la casa francese si è accaparrata anche la licenza permanente per l'utilizzo del portentoso motore grafico CryEngine, sempre di proprietà di Crytek. I risultati si vedono subito: Far Cry 3 è uno dei titoli tecnicamente più solidi visti quest'anno (soprattutto nella sua versione PC).









"FAR CRY 3 È UNA NEW ENTRY IN UNO SPETTACOLARE CORO CHE GIÀ COMPRENDE MAGNIFICHE VOCI, COME QUELLA DI RED DEAD REDEMPTION ED L.A. NOIRE"

genere violento, tutte lavoreranno in sinergia per contribuire a rendervi più forti. Persino nuotare ha un senso nell'economia di Far Cry 3, e l'esplorazione ricoprirà un ruolo importantissimo, dal momento che ogni metro quadrato vi offrirà preziosi tesori sotto forma di materiali grazie ai quali costruire munizioni ed equipaggiamenti curativi. La vera, grande protagonista del gioco, insomma, è l'isola in cui è ambientata l'avventura, smisurata nelle proporzioni e nel respiro. Vi capirà non di rado di guardare il mondo di gioco da un'altura e rendervi conto delle infinite direzioni possibili, e della varietà di scenario, che sia una verdeggiante foresta pluviale, che siano delle antiche rovine. Vi renderete conto che muovervi da una parte all'altra dello scenario prende tempo e, quasi come se vi muoveste nel mondo reale, comincerete a prendere riferimenti; nella vostra testa, il setting funzionerà non come il solito riciclo di texture e asset, ma come un luogo fisico con le proprie regole. Far Cry 3 è una new entry in uno spettacolare coro che già comprende magnifiche voci, come quella di Red Dead Redemption ed L.A. Noire e contribuisce in maniera significativa all'evoluzione tecnica e stilistica di un intero genere, l'action free roaming. La nuova frontiera della narrazione cinematografica nei videogiochi è qui, e nella lunga, profonda, spirale di follia in cui gli occhi di Vaas vi trascineranno.

Guglielmo De Gregori

VOTO 8,5/10

UNA FOLLE DISCESA ALL'INFERNO, SENZA RITORNO

QUANDO LE CELEBRITÀ SE LE DANNO DI SANTA RAGIONE...

PlayStation All-Stars Battle Royale

E alla fine anche Sony ha messo su il suo party-game commemorativo, con un brawler game dove poter far schiacciare lo snello (ma oramai non più tanto) Nathan Drake dalla possente Fat-princess. Un roster di venti personaggi alquanto variegato, che salgono sul ring con la direzione di un team di sviluppo ex-novo tirato su per la ghiotta occasione. Tutti contro tutti, quattro prodighi lottatori alla volta, tra stage citazionisti e malinconici rimandi: questo Battle Royale sa sicuro come intrattenere, nonostante con l'immortale pellicola dall'omonimo titolo con Takeshi Kitano non abbia nulla a che fare. Quindi si fa piazza pulita di obsolete barre dell'energia vitale, aggiungendo però una sorta di punti esperienza (AP, All-Stars Points) che una volta accumulati potranno essere spesi per le tecniche speciali (ancor più commemorativi, ovviamente, sfoggiando animazioni e citazioni dei titoli di riferimento), divise per tre livelli di potenza. Per ottenere le preziose e letali stelline, dovremo raccogliere gemme fluorescenti rilasciate dai nostri avversari quando colpiti, o aprendo delle casse di energia che appariranno a random per l'arena di combattimento. Il sistema di controllo è furioso e dinamico, ma anche confusionario e impreciso, sminuendo l'azione di gioco a un caotico "smash-button" ai danni del controller PlayStation 3. Come se non bastasse l'assenza di un hud a schermo per il nostro stato di salute, infatti, a complicare il tutto ci penseranno invadenti esplosioni a schermo ed esasperati power-up di fortuna. E tutto questo "casino su schermo" non sarà piacevole come una partita a Pandemonium su PSX, questo è sicuro. Per fortuna, però, PlayStation All-Stars Battle Royale ritorna ben presto in equilibrio dopo aver zompettato, claudicante, su una sola appendice; e ci riesce grazie a un level-design pregevole e pregno di passione, capace di ripagare le frustanti ore spese a imprecare contro Ade e i suoi infami dardi di fuoco. Grazie a una buona dose di ancillare pazienza, potremo anche abituarci agli schizofrenici ritmi del suo gameplay, in fondo; una buona dose di amici a portata di mano con cui scambiare qualche sana mazzata, aiuterà e non poco (come in ogni gioco di questo tipo, tra l'altro). Anche perché da soli il titolo si può portare a termine in meno di un'ora di gioco, sebbene ne serviranno molte più per dissotterrare tutti i segreti strategici che ha da offrire. Peccato che nel cast manchino figure paterne come quella di Snake, Crash o quel simpaticone del draghetto Spyro. Ma è il cross-play il vero protagonista del gioco, con le versioni Vita e PS3 praticamente gemellate; l'intrigante possibilità del 2X1 offerta del cross-buy, inoltre, è uno stimolo per l'acquisto da non sottovalutare affatto. Perché dopotutto Battle Royale vuole semplicemente offrire qualche ora di divertimento per tutti gli amanti della storia delle console di Sony, a prezzo contenuto e usufruibile "ovunque voi siate, con chiunque voi siate". Un obiettivo dalle scarse ambizioni, forse, ma perfettamente centrato... come una freccetta sul tabellone al pub sotto casa.

Valerio "Revolver" Pastore

VOTO 7,5/10

UN PICCHIA-PICCHIA PER TUTTO IL POPOLO PLAYSTATION

DETTAGLI

FORMATO: PS3, PS VITA
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: SUPERBOT ENTERTAINMENT
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

NOSTALGIA: IL CONCEPT DI PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE NON SARÀ ORIGINALISSIMO, MA VOLETE METTERE L'EFFETTO CHE FA VEDER SCONTRARSI GENTE DEL CALIBRO DI SIR DANIEL FORTESQUE CON PARAPPA THE RAPPER?

MEGLIO DI / PEGGIO DI



CARTOON NETWORK: PUNCH TIME EXPLOSION

SUPER SMASH BROS. MELEE





Left: Lo spot televisivo di PlayStation All-Stars Battle Royale è di una follia a tratti esilarante... ma riesce quasi a essere più divertente del gioco stesso...

IL TOWER DEFENSE CHE NON TI ASPETTI

Ratchet & Clank: QForce

DETTAGLI

FORMATO: PS3, PS VITA
ORIGINE: USA, GIAPPONE
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: INSOMNIAC GAMES
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)


RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE
MEGLIO DI
PEGGIO DI
RATCHET & CLANK COLLECTION

Giunta al suo decimo anniversario e alla quinta iterazione, la serie di Ratchet & Clank sta attraversando un periodo di transizione a cui pochi brand sono sopravvissuti. Fortemente legato ai dettami del genere platform, che lo ha visti rivali dei coloratissimi e coinvolgenti Jak & Dexter o Sly Cooper/Raccoon, il duo di peli e bulloni ha visto il mondo videoludico cambiare attorno a sé, sino a lasciare ben poco spazio per il genere platform puro e semplice. E forse è proprio per questo che Insomniac Games, sotto il dito puntato di mamma Sony, ha tirato fuori due prodotti ibridi difficilmente avvicinabili ai capitoli del passato, e riconoscibili prima in all 4 one e ora in questo QForce.

Pronti a sbarcare di nuovo su PlayStation 3 (e di riflesso su PS Vita tramite un sempre più solido cross play tra le due macchine), Ratchet & Clank stavolta si danno alla difesa/attacco del "castello", tornando in scena con un QForce che mescola gli ingredienti del genere tanto in voga del tower defense in un calderone platform che, a nostro parere, è risultato sin troppo ristretto. Nonostante infatti il gioco prenda un po' il meglio da uno e dall'altro genere, quella che vi ritroverete nel piatto è una pietanza che, pur mandata giù con gusto, non saprete in un primo momento se potrebbe risultarvi indigesta. QForce appare a prima vista un titolo spensierato, colorato e vario, soprattutto nel passare dalle fasi di esplorazione delle ambientazioni a quelle di difesa/attacco del campo base. Adagiati su un comparto visivo che fa il suo dovere, seppure un po' povero di idee in alcuni frangenti, Ratchet & Clank si muoveranno fluidamente sui vari pianeti messi a disposizione, pronti a combattere i nemici di turno (coloratissimi esseri da prendere a mazzate con la omnichiave o da fare a pezzi con le bocche da fuoco acquisibili durante il gioco), a raccogliere i tanto utili bolt (viti, dadi e bulloni utili all'acquisto delle varie armi) e infine a difendere la navicella con cui sono atterrati grazie all'ausilio di torrette, droidi copia e chi più ne ha più ne metta.

Insomma, tra una grafica colorata e easy (seppur poco ispirata), elementi platform d'esplorazione, combattimenti a più non posso ed elementi tower defense, QForce non può certo dirsi un gioco che non diverta, anzi; per non parlare poi della possibilità di giocarlo in multiplayer (1-2 giocatori online o in locale) che ne aumenta non poco la longevità. Quello che fa venire il mal di pancia dopo, però, è forse la mancanza di profondità e varietà sia in uno che nell'altro genere di cui si fa ambasciatore. Lodevole il tentativo di voler tenere un piede in due staffe, crediamo però che un brand dallo spessore storico e narrativo come quello di Ratchet & Clank meriterebbe il ritorno alle origini che merita, invece di ibridi esperimenti che offrono al giocatore un'esperienza tutt'altro che indimenticabile.

Michele Giannone



Up: Se siete hardcore gamer difficilmente passerete più di una mezz'ora su QForce. Se invece siete amanti della serie e del genere...

IDENTIKIT

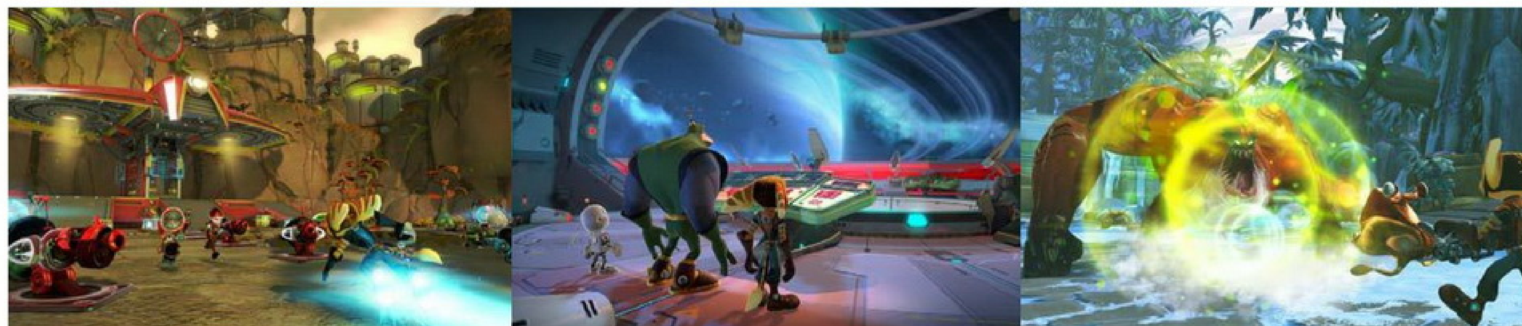
COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

STRENUA DIFESA: L'IDEA DI METTERE RATCHET & CLANK IN UN TOWER DEFENSE DAL SAPORE PLATFORM È LODEVOLE. PECCATO PER UN TARGET SIN TROPPO AL RIBASSO RISPETTO AL PASSATO.

VOTO 7/10

COLORATO E IMMEDIATO... MA POCO COINVOLGENTE!

Down: Tramite i bolt raccolti potrete acquistare torrette difensive, droidi o armi di ogni genere per Ratchet, per Clank o per Qwark così da attaccare le basi avversarie.



LO STUDIO GHIBLI INCANTA LA PS3

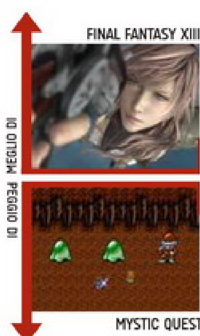
Ni No Kuni: La minaccia della Strega Cinerea

Ni No Kuni: letteralmente "Due Nazioni", ma dato che i giapponesi sono un popolo criptico tanto nelle parole quanto nelle usanze, in realtà nell'italico idioma sarebbe ben più funzionale tradurre i tre kanji in questione con un più evocativo "Altro Mondo"... tant'è che inizialmente era conosciuto da noi come "Another World". E i problemi di localizzazione hanno caratterizzato questa piccola gemma fatata di Level-5 fin dalla versione per Nintendo DS, pubblicata nelle lande del sol levante due anni or sono e che non arriverà mai nel Vecchio Continente a causa del suo manuale di gioco: un libro di magia con tanto di rune in copertina, che gioca su di un curioso mix tra simboli di stregoneria con la lingua giapponese. Un bel grattacapo per chi traduce di mestiere, soprattutto se parliamo di un elemento integrato al gameplay stesso e di cui non si può fare a meno. In un certo senso, Ni No Kuni per la console portatile Nintendo era un manuale con un gioco, piuttosto che un gioco con un manuale. Ma anche lasciando pagine ingiallite e bacchette ricurve all'occhialuto Potter e i Wonderbook del caso, la mastodontica opera partorita da Level-5 e firmata da un sempre ispiratissimo Studio Ghibli ha impiegato oltre un anno per varcare i confini del mare d'oriente, sorvolando Okinawa e le isole di Kerama per atterrare dritto-dritto nel tray delle nostre PS3 con dodici stelline e sfondo blu. Se poi si decide di render uno spiccato accento del sud (a orecchio diremmo della regione del Kyushu) con un dialetto romanaccio, beh... le cose finiscono inevitabilmente per complicarsi. Anche se chiunque sorrida ancora rimembrando la storica localizzazione del nono capitolo della saga di Final Fantasy non potrà che apprezzare. Ma l'attesa, sebbene estenuante, mai come questa volta è ben ripagata: ad accoglierci calorosamente troveremo un vero e proprio film d'animazione Ghibli ora dannatamente interattivo. Da sola, una caratteristica del genere giustificherebbe l'intero prezzo del biglietto. Cosa ancor più sorprendente, al di sotto di questa ammaliante superficie si nasconde un j-rpg di razza pura, che ci regala un nostalgico ritorno alle atmosfere a 16-bit dell'era del Super Nintendo mostrandoci che forse, di "strada", questo genere non ne ha fatta tanta negli ultimi tempi. Anzi, dopo qualche spassosa e disincantata ora spesa nell'altro mondo di Ghibli e Level-5, la sua attuale involuzione è ancora più pruriginosa del solito. A partire da

DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NAMCO BANDAI
DEVELOPER: LEVEL-5
MULTIPLAYER: NO

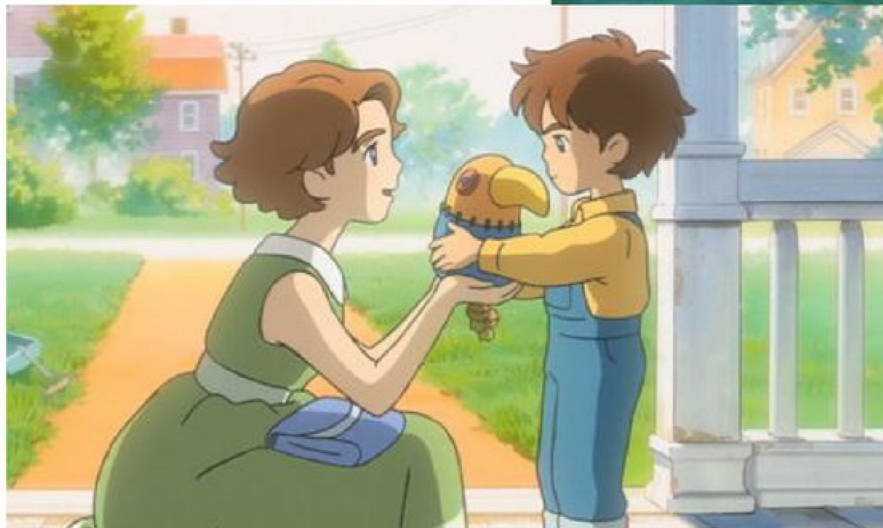
MEGLIO DI: FINAL FANTASY XIII



PEGGIO DI: MYSTIC QUEST



Down: Il motore grafico della versione PS3 da l'idea di un vero e proprio cartone animato interattivo.



FAQs

GLI RPG DI OGGI NON DURANO MAI COME QUELLI DI IERI. QUANTO È LUNGO NI NO KUNI?
Per fortuna, con l'opera di Level-5 si ritorna ai banchi di scuola. La sola main-quest, senza alcuna deviazione o sub-quest, v'impegnerà per quasi 30 ore. Se decidesse poi di portare a termine alcuni degli obiettivi secondari, aspettatevi di rimanere impegnati per almeno il doppio del tempo. Finire il gioco al 100%, invece, richiederà oltre 100 ore di gioco!

LE SUB-QUEST COME SONO STRUTTURATE?
Nel mondo di Ni No Kuni, molti NPC sono sotto un sortilegio negativo e vengono detti "cuori-infranti". Ogni cuore è composto da più frammenti come "entusiasmo", "pazienza" e così via. Dovremo trovare le giuste combinazioni per salvarle e non sempre sarà facile: ad esempio una persona con troppa autostima è solo dannosa per se stesso e gli altri. Rubandogliene un po' e regalandole a chi invece non ne ha, faremo solo del bene.

QUANTO È GRANDE IL MONDO DI GIOCO?
Vasto come non si vedeva in questo genere di giochi da fin troppo tempo. La mappa vera e propria ricorda quella in tre dimensioni e visuale a volo d'uccello degli ultimi Final Fantasy a 32 bit: da lì potremo accedere a boschi, montagne, città e molto altro ancora.









Up: I personaggi, caratterizzati dall'inimitabile stile dello studio Ghibli, regalano sorrisi senza risultare mai banali o stereotipati.

GOOD OLD BOOKS

Attraverso il libro magico che ci regalerà quel romanaccio di Lucciconio, apprenderemo ben presto che il combat-system di Ni No Kuni, così come tutte le meccaniche ad esso legate, vanta uno spessore di tutto rispetto. Non solo potremo imparare magie recuperando le pagine mancanti del libro, ma creare dei veri e propri partner che ci sostituiscano in combattimento, da sviluppare e "levellare". Questi avranno una disponibilità limitata, costringendoci a rimetterli in panchina durante gli scontri, in real-time, per farli riposare. Catch'em all!

Left: La mappa di gioco è incredibilmente estesa, e non si contano le aree visitabili... proprio come ne giochi di ruolo giapponesi di una volta!



"RITROVARSI DI FRONTE A UNA WORLD-MAP COME NON SI VEDEVA PIÙ DAI TEMPI DEI 32-BIT, COMUNQUE, BASTERÀ A CONVINCERE ANCHE IL PIÙ RESTIO TRA VOI A SCAVARE SOTTO LA SUPERFICIE FIABESCA DI NI NO KUNI"

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

SENZA TEMPO: IN NI NO KUNI RITROVERETE QUELL'INDEFINIBILE SPESSORE CHE HA RESO IMMORTALI DIVERSE OPERE DEL GENERE DI OLTRE DUE GENERAZIONI. SERVE DAVVERO DIRE ALTRO?

una qualità distintiva dei giochi di ruolo giapponesi, svanita oggigiorno come la nebbia di primo mattino: la capacità di emozionarci e parlare dritto ai nostri cuori, di farci innamorare dei nostri compagni d'avventura, di condividere le loro pene e le loro gioie. Perché sarà difficile trattenere una lacrima davanti al commovente prologo di Ni No Kuni, sia ben chiaro. Certo, un genitore che muore per colpe che potremmo quasi attribuirci e che sarà possibile salvare solo intraprendendo un viaggio in una terra fantastica e sconosciuta, è un cliché tanto degli stessi j-rpg quanto dell'animazione giapponese. Eppure, l'espressività magica delle produzioni Ghibli, l'attenzione per la regia, le musiche di Joe Hisashi eseguite dall'Orchestra Sinfonica di Tokyo, scioglieranno il più glaciale dei cuori. Forse, proprio perché l'incredibile dono di poterle provare, le emozioni, è il tema portante del viaggio che intraprenderemo; un excursus fanciullesco (data anche l'età dei protagonisti), ma mai infantile, con un chiaroscuro ben celato in ogni NPC o quest secondaria. Ma, dopotutto, chiunque abbia assaporato prelibatezze come "La Città Incantata" sa bene cosa aspettarsi da Miyazaki e compagni. Oliver seguirà il pupazzo regalatogli dalla defunta madre (il romanaccio di cui sopra) in un "altro mondo" fiabesco e libero dagli oscuri mali del grinding: seppur inizialmente forse fin troppo guidata, l'esperienza di gioco offerta da Ni No Kuni sarà sempre, incredibilmente, genuinamente divertente. Per tutti, insomma; proprio come i film della storica casa d'animazione a cui deve fisionomia e carattere mordente. Qui potremo seguire la quest principale senza intoppi, sorvolando ogni segreto (innumerevoli) o ricompense (infinite) che il titolo ha da offrire, oppure scegliere di dedicarci anima e corpo alla creazione e il farming dei nostri famigli (delle creature che affiancheranno il nostro team principale, in salsa Pokémon), alla risoluzione di enigmi secondari e all'esplorazione del mondo di gioco (che ha da offrire ben sedici città segrete, distribuite strategicamente sulla sua superficie). Ritrovarsi di fronte a una world-map come non si vedeva più dai tempi dei 32-bit, comunque, basterà a convincere anche il più restio tra voi a scavare sotto la superficie fiabesca di Ni No Kuni, ricca di opportunità come non succedeva da troppo tempo per questo genere sospeso tra agonia e dolore. Perché la disincantata volontà di Oliver nell'estremo tentativo di salvare sua madre non influenzerà soltanto Marl e Gyro (un'ottimistica ragazza del deserto e un ladro che porterà esperienze adulte, con tutta l'insicurezza che le caratterizza, nell'improbabile terzetto), ma arriverà a coinvolgere anche noi, che l'osserviamo tutto il tempo da dietro uno schermo. Facendoci tornare finalmente bambini, come sotto un incantesimo. Ricordandoci che si poteva volare, con un po' di polvere di fata e una sinfonia struggente. E rassicurandoci che ci siano ancora persone, là fuori, che sanno fare videogiochi. Quelli veri.

Valerio "Revolver" Pastore

VOTO 9,5/10
FOMENTO E TORMENTO





Up: Se il Pennello Magico di Topolino serve a creare e dare vita alle cose, il solvente ha invece la funzione di cancellarle. Usarlo contro Oswald no è?

IL SOGNO DI WARREN SPECTOR DIVENTA QUASI UN INCUBO

Epic Mickey 2: L'avventura di Topolino e Oswald

Warren Spector ci ha mentito. Ci ha illuso fino all'ultimo che Epic Mickey 2: L'avventura di Topolino e Oswald, sarebbe stato un gioco esente dai pochi ma pesanti difetti del primo episodio dedicato alle avventure oscure del topo di casa Disney. Le tante promesse fatte in questi mesi di sviluppo, dobbiamo ammetterlo, avevano alimentato in noi una certa aspettativa per questo titolo, abbastanza alta da farci addirittura credere ciecamente nei buon propositi di Spector. Tuttavia, alla fatidica e dolorosa prova del nove, tutto ciò che hanno saputo fare è stato soltanto lasciare un fortissimo sapore amaro in bocca. Una bella fregatura, insomma. Epic Mickey 2 difatti è un platform appena sufficiente che prende fortemente le distanza con gli ottimi risultati raggiunti su Nintendo Wii nel 2010. Non c'è coinvolgimento né ispirazione nel mondo variopinto di Rifiutolandia, un'ambientazione ricca di citazioni, cartoni animati e luoghi aldilà della più fervida immaginazione infantile, che però crolla come un castello di sabbia al passaggio maldestro dei suoi goffi protagonisti principali. Topolino e il coniglio Oswald sono sbadati; inciampano spesso e volentieri perché incapaci di intendersi tra di loro, un po' come una coppia d'attacco che non ha mai giocato una partita di calcio insieme. La colpa è la loro intelligenza, troppo arrugginita per giustificare anche solo lontanamente la parola "cooperativa". Portarsi appresso il proprio partner non è poi così differente dal farlo con una persona anziana con qualche acciacco di troppo, in quanto il caro Oswald pare proprio incapace non solo di sentire dalle sue lunghe orecchie nere, ma anche di muoversi auto sufficientemente. Sarà facile, infatti, vederlo perdersi per strada senza capacitarsi della vostra presenza, costringendovi ad andargli incontro per aiutarlo a ritrovare la strada maestra. Nel frattempo, Topolino dal canto suo non rimarrà di certo con le mani in mano, alternando magiche pennellate a durissimi scontri con la macchinosa telecamera del gioco, rimasta, proprio come Oswald, dieci passi indietro rispetto alla concorrenza. Fin qui Epic Mickey 2 sembrerebbe un aborto bello e buono, se non fosse che il gioco segna più di un gol della bandiera grazie a una realizzazione artistica encomiabile sotto tutti i punti di vista. La splendida caratterizzazione degli scenari dona uno spiraglio di luce a un prodotto coloratissimo ed esteticamente di carattere, inzuppato fino al midollo dall'inconfondibile stile Disney e impreziosito da una buona varietà di situazioni fuori dagli schemi. Malgrado ciò, Epic Mickey 2 non riesce comunque a spiccare il volo come dovrebbe, a causa di un gameplay zoppo e sviluppato all'acque di rose, che si avvale oltretutto di un fastidioso backtracking volto quasi esclusivamente alla raccolta di inutili collezionabili e power up. Non ce ne voglia Warren Spector, ma noi Topolino lo preferiamo senza Oswald di mezzo!

Davide Panetta

VOTO 6,5/10
UN PLATFORM DELLA TERZA ETÀ

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PLAYSTATION 3, WII, WII U
ORIGINE: USA
PUBLISHER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
DEVELOPER: JUNCTION POINT STUDIOS, BLITZ GAME STUDIOS
MULTIPLAYER: SÌ

MEGLIO DI: DISNEY'S MAGICAL MIRROR STARRING MICKEY MOUSE



PEGGIO DI: EPIC MICKEY: LA LEGGENDARIA SFIDA DI TOPOLINO

MISSING LINK
COSA CAMBIEREMMO

DELUDENTE: Epic Mickey 2 è l'ennesima prova che le ciambelle non sempre riescono con il buco. Warren Spector e il suo team partoriscono un platform troppo macchinoso per stare al passo coi tempi, salvato dal limbo della mediocrità solamente da un lavoro artistico a dir poco eccezionale.





Up: Nel gioco sarà presente anche un livello sottomarino dedicato alla più celebre sirenetta dei cartoon, Ariel.

TOPOLINO TORNA NEL MONDO DELLE ILLUSIONI

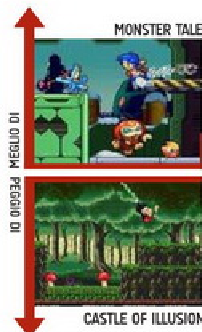
Disney Epic Mickey: Il Potere della Magia

Per i grandi appassionati Disney e per i fan nostalgici delle console a 16-bit ecco un titolo da non perdere. Chi non ricorda il celebre gioco SEGA con protagonista Mickey Mouse, Castle of Illusion? Bene, Topolino torna nel mondo delle illusioni in un'avventura nuova di zecca. La storia ha inizio proprio nella Fortezza delle Illusioni, con un evidente riferimento al celebre gioco per Mega Drive. A introdurre la vicenda, però, è proprio il compagno di avventure di Topolino che ha reso celebre Disney Epic Mickey, Oswald. È lui che invocherà il suo aiuto per salvare tutti i personaggi del mondo dei cartoni dalla perfida strega Mizrabel, che tanto somiglia alla celebre antagonista di Aurora ne La bella addormentata nel bosco. Non si tratta, dunque, di un semplice porting su console portatile, ma di un gioco a sé stante che rende unica l'esperienza di gioco.
Molti i riferimenti a Castle of Illusion, ma mentre questo mostrava ambienti fantastici, che davano appunto l'idea di un'illusione, questo nuovo titolo prende spunto, invece, dalle classiche storie Disney, ricreando livelli con ambientazioni caratteristiche collegate ai vari personaggi che si incontrano nella storia. Ci troviamo così a combattere sulla nave di Capitan Uncino o a esplorare la Caverna delle Meraviglie e il villaggio di Agrabah, così come lo abbiamo visto nell'immortale Aladdin.
Una volta salvato un personaggio, questo andrà a prendere posto in una delle stanze della fortezza. Una delle cose che rende il gameplay più ricco, è proprio l'interazione che si andrà a creare tra questi personaggi, creando associazioni improbabili e mai viste, come il goffo Pippo imbarazzato dalla bellezza di Cenerentola a cui chiederà della stoffa per sistemargli i vestiti. Le stanze potranno essere potenziate una volta superati i vari livelli e guadagnati punti. E chi poteva gestire l'unico negozio in cui Topolino può acquistare potenziamenti con il denaro raccolto durante i livelli? Paperon De' Paperoni, ovviamente. Non si può negare, dunque, che quel che rende unico questo titolo è la compresenza di tutti i personaggi disneyani, da quelli più classici ai più moderni ma sempre unici e indimenticabili. Il gameplay si attesta in una modalità quasi standard nell'avanzare dei livelli, in cui Topolino dovrà cercare i suoi amici per condurli al sicuro nelle loro stanze, armato di pennello con solvente e pittura. A scandire questi momenti saranno solo le interazioni e le azioni all'interno della Fortezza. Ma è la magia Disney a dare il tocco in più che rende il titolo unico e imperdibile.

Alessia Padula

DETTAGLI

FORMATO: 3DS
ORIGINE: USA
PUBLISHER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
DEVELOPER: DREAMRIFT
MULTIPLAYER: NO



MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

SELF-CONTROL: Il sistema di controllo non è proprio dei migliori. Sarà anche colpa delle animazioni un po' goffe, ma questo Epic Mickey portatile sembra un gioco old school anche da questo punto di vista.

VOTO 7/10
UN'ILLUSIONE, NEL BENE E NEL MALE

UN AMARO ESORDIO SU VITA

Call of Duty Black Ops: Declassified

Dopo il roboante Black Ops II, universalmente riconosciuto come uno dei migliori capitoli della plurimilionaria saga di Activision, ci eravamo illusi che ci saremmo presto concessi un piacevole bis con Declassified. Spacciato come titolo in grado di ribaltare le sorti della PS Vita, alla prova dei fatti ci siamo ritrovati con un prodotto fin troppo sacrificato e incapace di proporre un divertimento prolungato.

Il gioco è in tutto e per tutto un FPS che ricicla feeling e buona parte delle meccaniche di un qualsiasi Call of Duty. La campagna principale vedrà impegnati Alex Mason e Frank Woods, volti già noti ai fan, in una serie di missioni in giro per il mondo. Sorvolando sulla trama priva di mordente e di senso logico, tra fucili, pistole, granate da lanciare sfruttando il touch-screen e irruzioni da compiere rigorosamente in slow-motion ci metterete pochi secondi a sentirvi a casa. In questo senso gli sviluppatori si sono mossi con cognizione di causa ben consapevoli delle potenzialità del brand di riferimento.

Sfortunatamente però, il single player ha il fiato maledettamente corto. Se l'idea di proporre missioni dalla durata massima di cinque minuti si rivela inizialmente vincente, visto il contesto portatile proprio della PS Vita, il divertimento viene castrato da un single player che si consuma in due ore scarse. Vanno poi segnalati altri due limiti. Il primo riguarda il level design. Per quanto la linearità faccia parte del DNA della saga, Declassified esaspera all'eccesso questa caratteristica, alienando il videogiocatore costretto a seguire un unico sentiero. Secondariamente il sistema di controllo si dimostra lievemente impreciso, per quanto ben lontano dal compromettere sensibilmente l'esperienza.

I rimpianti per un gioco che avrebbe potuto fare di più si palesano quando si scopre che il multiplayer, per quanto avaro di modalità e martoriato dal lag, riesce a intrattenere degnamente e il comparto grafico non sfigura affatto rendendo giustizia al potente hardware della piccola di casa Sony.

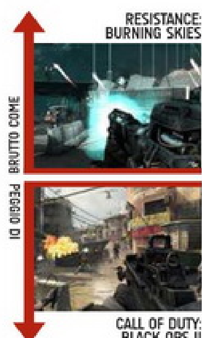
Call of Duty Black Ops: Declassified è un FPS che con tempi di sviluppo maggiori e un budget più generoso avrebbe sicuramente detto la sua. Consigliato solo ai fan sfegatati del marchio, desiderosi di concedersi numerose partite online con la propria PS Vita. Tutti gli altri farebbero bene a guardare altrove: purtroppo il genere degli FPS è ancora lontano dal proporre un serio rappresentante sul portatile Sony.

Lorenzo "Kobe" Fazio

DETTAGLI

FORMATO: PS VITA
ORIGINE: USA
PUBLISHER: ACTIVISION
DEVELOPER: NIHILISTIC SOFTWARE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)





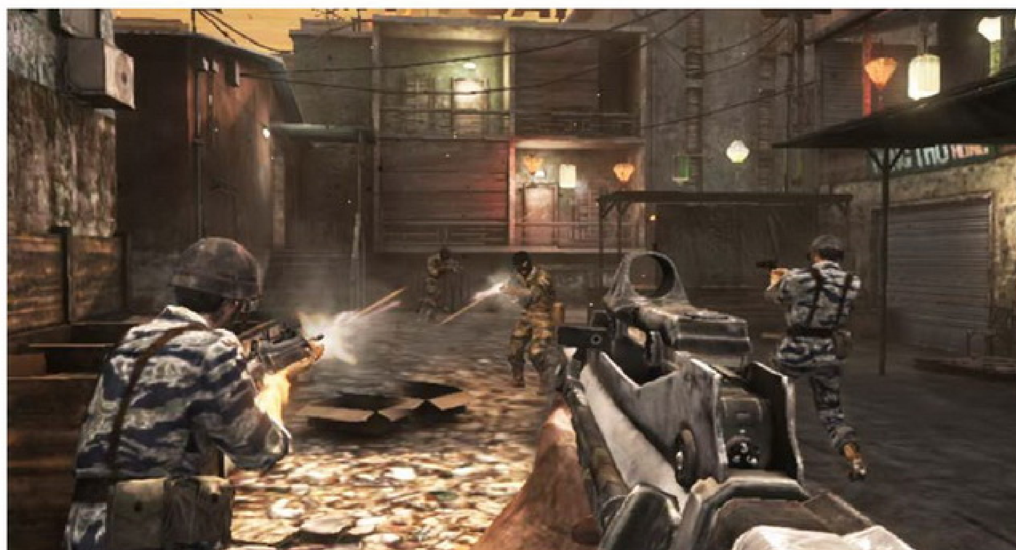
IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

MULTIPLAYER ONLINE: Grazie ai server sempre pieni e alle modalità presenti, poche ma ben rodate, Declassified dà il meglio si sé online. È pur vero che non sono rari i casi di lag e che il matchmaking è spesso un'operazione lunga e complessa, ma gli appassionati lo apprezzeranno comunque.

VOTO 5/10

PARTO PREMATURO PER ACTIVISION



Right: Il touch-screen viene tirato in ballo per lanciare le granate e attivare l'attacco corpo a corpo. Alla prova dei fatti si rivela sufficientemente reattivo e preciso.



"CARTA BIANCA" ALLA CREATIVITÀ

Paper Mario: Sticker Star

A Mario i confini del platform sono sempre stati stretti. L'idraulico di Nintendo si è cimentato in qualsiasi sport immaginabile, ha organizzato feste, risolto puzzle e persino messo su progetti educativi. Figuriamoci se poteva non ficcare i suoi iconici baffi anche nei giochi di ruolo... Dopo il leggendario Super Mario RPG: Legend of the Seven Star di Squaresoft, i tre episodi della scanzonata saga di Mario & Luigi (Alpha Dream) e due Paper Mario (tre con lo spin-off Super Paper Mario), tocca nuovamente a Intelligent Systems e alle avventure cartacee dell'idraulico il compito di portare avanti il fruttuoso matrimonio tra generi, non senza grossi cambiamenti. Tanto per cominciare, Paper Mario: Sticker Star non è un vero GdR ma uno "sticker battle adventure". Il termine coniato da Nintendo è un modo come un altro per dire che stavolta il protagonista non otterrà punti esperienza al termine di ogni battaglia né si evolverà livello dopo livello, ma arricchirà bensì la collezione di sticker nel proprio album. La trovata degli adesivi è infatti il fulcro attorno a cui ruota l'intero impianto di gioco: ne troverete a bizzeffe in ogni dove, più o meno rari, perlopiù con funzioni e utilizzi diversi. Il sistema di battaglia a turni (in stile GdR, questo è rimasto invariato) vi permetterà di scegliere se utilizzare lo sticker relativo al salto o al martello, piuttosto che osare con tecniche più efficaci, corrispondenti agli sticker più rari. Il combat system funziona e diverte, con l'unico inconveniente dato dalla mancanza di una vera ricompensa al termine di ogni scontro. Visto che non potrete portare con voi un numero troppo alto di adesivi, tenderete presto a preservare la vostra collezione, evitare i duelli, e risparmiare le vostre carte migliori per le boss fight (più difficili del solito, ma è un bene). Sticker Star è anche il primo episodio della serie a raggiungere una console portatile, il che si traduce in una struttura a livelli (proprio come un Super Mario Bros. qualsiasi) e in un ritmo di gioco più frammentato, per andare incontro alle esigenze di chi gioca tra una fermata e l'altra di metropolitana. A farne le spese è l'elemento narrativo, ridotto all'osso: si sente la mancanza degli irriverenti scambi di battute di Superstar Saga o Super Paper Mario, ma difficilmente si sarebbero amalgamati alla nuova organizzazione che Intelligent Systems ha impresso nel gioco. L'aspetto per cui il gioco si rifà (abbondantemente) è il level design: da questo punto di vista, Sicker Star è un'autentica fucina di idee, con paesaggi ispirati, trovate insospettabili ed enigmi ambientali (legati allo sfruttamento di particolari sticker) mai banali, e capaci di rendere più che piacevole il massiccio backtracking, ben ripagato e mai fine a se stesso. Davvero nulla di cui lamentarci per quanto concerne il comparto tecnico: il delizioso diorama finemente ritagliato da Nintendo sullo schermo superiore della console dà finalmente corpo alle meraviglie tridimensionali che il 3DS ci aveva promesso un anno e mezzo fa. Questo nuovo viaggio di Mario nel Regno dei Funghi in versione cartacea è di quelli che difficilmente si abbandona a metà strada; la curiosità di vedere cosa il genio di Intelligent Systems abbia partorito nel livello successivo sarà vostra fedele compagna. Per non parlare degli sticker da collezionare: se da bambini non siete mai riusciti a completare l'album di figurine dei calciatori, questo è il momento buono per rifarvi.

Manuele Paoletti

DETTAGLI

FORMATO: 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: NINTENDO
MULTIPLAYER: NO

MISSING LINK
COSA CAMBIEREMMO

AUTOIRONIA: RISPETTO AI TRE EPISODI DELLA SAGA MARIO & LUIGI FIRMATI ALPHA DREAM, PAPER MARIO (E STICKER STAR IN PARTICOLARE) APPARE MENO FRIZZANTE E PUNGENTE. L'IRONIA SUI TANTI CLICHÉ DEL REGNO DEI FUNGHI, PER ESEMPIO, È QUASI DEL TUTTO ASSENTE.



VOTO 8,5/10
LO STICKER CHE MANCAVA ALL'ALBUM DI 3DS

Down: Pare che la direttiva di ridurre la trama ai minimi termini e limitare il numero di personaggi ai soliti volti noti sia arrivata da Miyamoto in persona...





SEGA HA USATO AAAAALLL STARS!!!

Sonic & All-Stars Racing Transformed

Quando mi hanno affidato la recensione di "Sai, il titolo di kart di Sonic" ero fresca fresca dell'ennesimo pomeriggio passato con mia sorella davanti alla TV a domandarmi perché il suo Toad faccia mangiare la polvere alla mia Rosalinda su qualunque circuito la grande N abbia donato al suo Mario Kart Wii. A prescindere dalle mie doti di pilota, avere negli occhi uno dei giochi di kart più divertenti di sempre ti mette in una condizione particolare quando si tratta di valutarne un altro. Lasciamo da parte la diatriba dei partiti pro idraulico o pro porcospino blu. Cosa abbiamo qui? Un gioco di kart: un roster vario e variegato di personaggi ognuno con una vettura che rispecchia più o meno la personalità del pilota, circuiti che chiamare strani è riduttivo e pedane e power-up per aggiungere quella dose di pepe che non guasta mai. Le piste sono piacevoli, tra queste una che all'inizio sembrava Tatooine. Un bel font mi ha corretto subito: era Panzer Dragoon.

Un po' come tutti i giochi a base di Sonic, SEGA sembra divertirsi a rendere i percorsi poco chiari e a volte neanche le inequivocabili frecce luminose mi hanno evitato tristi schianti e pericolosi sensi di marcia invertiti. Non vi sto sembrando troppo convinta ed entusiasta vero? Colpa di SEGA: l'idea di provare un gioco in cui si può diventare aeroplano o motoscafo nello stesso circuito è allettante ed ero pronta, ditino sul pulsante, a lanciare il mio bolide in fenomenali trasformazioni (no, non scomoderò un famoso Tir per un facile paragone) a mezz'aria. Del resto i giochi di Sonic sono famosi, e anche famigerati, per i percorsi multipli. Effettivamente ci sono le trasformazioni e ci sono anche i percorsi multipli ma la libertà è tristemente limitata. La trasformazione avviene in punti stabiliti del circuito (passando attraverso grandi cerchi blu) ed è ineluttabile come la pioggia di Pasquetta. Ho provato, nel mio simpatico jet, a schivare l'anello che mi avrebbe risbattuta per terra. Schermata biancastra, sfarfallio e il jet viene riportato dritto in linea con l'anello. Fine della mia esperienza da Top Gun e delusione a secchi. L'unica cosa che davvero poteva distinguere questo titolo dall'infornata di giochi kart in arrivo si rivela una mezza novità. I power-up sono familiarmente identificabili da un bel punto interrogativo ma non sono cubi bensì sfere e le pedane boost non sono gialle ma rosa. Per il resto, i comandi sono semplici da padroneggiare, anche se ci vuole un po' per abituarsi a usare il grilletto sinistro per driftare mentre, sempre con le dita della mano sinistra, guidate il kart. SEGA ritenta, sarai più fortunata.

Valeria "Yoru" Poropat

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC, WII U
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: SEGA
DEVELOPER: SUMO DIGITAL
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

TRASFORMATO: IL PASSAGGIO DA AUTO A VELIVOLO A MOTOSCAFO È SICURAMENTE LA NOTA PIÙ NUOVA DEL PACCHETTO, I CIRCUITI GIUSTIFICANO LE TRASFORMAZIONI PIUTTOSTO BENE E DI PER SÉ I MEZZI SONO SPIRITOSI E VARIEGATI QUANTO BASTA.

VOTO 7/10

UN CAMBIO DI GOMME CARINO MA NON IMPERDIBILE

Down: Avete presente la vocina fastidiosa di Wii Fit? Ecco anche Sonic Transformed ha una vocina fastidiosa che vi dice in tempo reale TUTTO quello che fate e che succede sulla pista.







Up: I power-up sono divertenti e nuovi, soprattutto il Drone, anche se sembra strano venire penalizzati da quelli che abbiamo disseminato noi...





Left: Il parco auto di Most Wanted è composto da 41 vetture: 31 ottenibili tramite gli Speed Points e 10 solo dopo aver sconfitto i relativi proprietari.

IL SEGUITO "CLANDESTINO" DI BURNOUT PARADISE

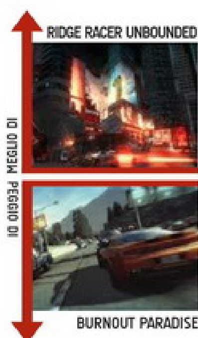
Need For Speed Most Wanted

Burnout Paradise è uscito ormai quattro anni orsono, eppure, nonostante di acqua sotto i punti ne sia passata dal quel lontano 2008, nessun titolo appartenente alla frangia arcade dei racing game è riuscito ad attestarsi sugli stessi livelli di quel capolavoro immortale. Il seguito del gioco con più sinistri nella storia dell'intrattenimento elettronico è purtroppo ancora una chimera, ma se si è in grado di guardare oltre al "vestito", oltre alle apparenze nascoste dal titolo, ci si accorge come Need For Speed: Most Wanted non sia poi così lontano dai pericolosi testa a testa in quel di Paradise City. Tanti sono gli aspetti, infatti, che ricordano fin troppo da vicino Burnout Paradise, forse perché ai timoni dello sviluppo di Most Wanted c'è la firma dello stesso team di sviluppo che gli diede a suo tempo i natali, ovvero quei Criterion maestri del brivido a quattro ruote. Lo stile del developer britannico si percepisce fin dai primi battiti motoristici nelle strade di Fairheaven; una giungla urbana libertina dove l'illegalità e le sportellate in faccia regnano sovrane proprio come ci si aspettava da Criterion. La vita in questo luogo pericoloso non è tuttavia facile, tanta è la tenacia degli avversari in ogni singola gara, sempre pronti a farvi i il telaio a ogni minima opportunità. Sarete costretti a mangiare asfalto e sputare derapate fino allo stremo, lottando a denti stretti con un'intelligenza artificiale audace che non regala niente a nessuno, ma aiutati nella sfida da un gameplay finissimo che si connetterà immediatamente ai vostri impulsi di giocatori con estrema disinvoltura. La libertà di esplorazione concessa dal gioco vi permetterà di scegliere fortunatamente quali corse affrontare, o se volete, di bruciare autovelox, fare il verso ai posti di blocco o semplicemente dare la caccia ai veri protagonisti del gioco, i Most Wanted, pirati della strada veterani che, se umiliati, vi ricompenseranno con i loro preziosi beni odor benzina e nitro. Da fare, insomma, ce n'è tanto in Fairheaven, anche se in verità, guardando meglio fuori dall'abitacolo, si capisce che a livello ludico "c'è tanta crema e poco pan di spagna"... per dirlo con dolcezza. Proprio come in Burnout Paradise, anche in Need For Speed: Most Wanted Criterion paga lo scotto nelle lunghe distanze, condannando il giocatore a un diabolico girone infernale che alterna, mischiando solo di rado le carte, la stessa solfa di eventi per ore. Guarda caso, lo stesso e unico difetto che impedì a Paradise di raggiungere la perfezione assoluta. Se nello story mode si tende a un certo punto a vagare senza reali motivazioni, a tenere alto l'entusiasmo dei giocatori in Most Wanted ci pensa allora l'eccezionale comparto multiplayer online, composto da una perfetta gestione del già collaudato Autolog e da un divertimento che non conosce vincoli, se non quelli imposti dalla resistenza alla competizione umana. In definitiva, Criterion non rischia nulla, trasportando in Need For Speed lo stesso spirito di Burnout attraverso un gioco di corse moderno e divertente, ma sordo al richiamo dell'innovazione.

Davide Panetta

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PLAYSTATION 3, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
DEVELOPER: CRITERION GAMES
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



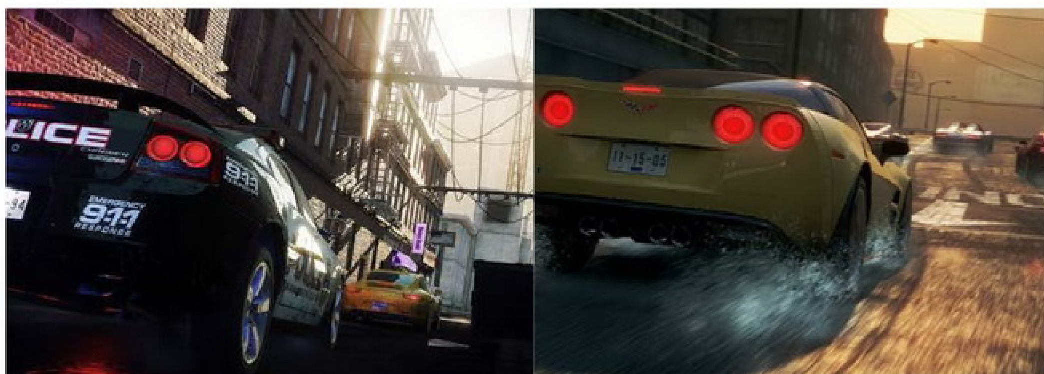
IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

REINCARNAZIONE: BURNOUT FOR SPEED. IL PASSAGGIO DI CONSEGNA DELLA SERIE NEED FOR SPEED NELLE MANI DI CRITERION SI CONCRETIZZA IN UN PRODOTTO DI ALTISSIMO LIVELLO MA AI FATTI PERFETTO COPIA E INCOLLA DI QUEL CHE FU NEL BENE E NEL MALE BURNOUT PARADISE.

VOTO 8,5/10

UNA CITTÀ TUTTA DA CORRERE







BOROMIR FU UCCISO DA UNA BANANA

LEGO Il Signore degli Anelli

Up: Piccolo primato per il titolo è quello di aver dato "voce" ai personaggi LEGO, utilizzando il doppiaggio originale inglese della trilogia cinematografica. Di italiano, solo dei buoni sottotitoli.

Glottoteta e visionario. Ma per immaginare la Terra di Mezzo del 2012, a John Ronald Reuel Tolkien questa volta non sarebbe bastato un mulino a Sarehole, né pregare che il suo Dio gli avesse concesso di spegnersi un anno più tardi e poter poggiare per caso i suoi occhi sui primi personaggi LEGO. Raccogliere la sfida di dipingere un'astrazione, darle forma e materia, e imporre un unico volto sopra la fantasia di tutti è un onere follemente teso al rivoluzionismo. Peter Jackson l'ha fatto, aiutato da buoni mezzi tecnici e dal suo fegato, prendendosi il merito di rendere impossibile a molti di continuare a immaginare Aragorn senza il mento di Viggo Mortensen. Nel bene o nel male, costringere tutte le sfumature della fantasia in un'unica direzione è oggettivamente limitante. Talvolta, soggettivamente rassicurante. Cosa pensare dunque di chi si limita a processare un lavoro così delicato attraverso un decoder che restituisce solo mattoncini e simpatia? Che lunghe premesse a parte, Traveller's Tales ha realizzato la sua opera magna, affinando una routine di riciclo di saghe cinematografiche ormai vecchia di sette anni. Ma nella gioia di osservare un attore che si rende perfetto nell'interpretazione del suo monologo, manca ormai del tutto l'entusiasmo della novità. LEGO Il Signore degli Anelli è poco più che l'accostamento bizzarro già sfacciatamente mostrato nel suo stesso titolo, lo pseudo free-roaming in una Terra di Mezzo avvolta nella plastica ABS. È lo scimmiottamento in chiave esilarante delle pellicole di Jackson, che parte nei titoli di testa e si esaurisce nelle quaranta ore di gioco che i completisti e i compulsivi saranno costretti a dedicargli. La dovizia di particolari e la ricercatezza del dettaglio fanno sì che dietro al solito gameplay, fatto di semplici enigmi ambientali e mattoncini da prendere a mazzate per raccogliere monete, si nasconda in realtà un profondo e devoto rispetto nei confronti dell'opera tolkeniana. Mazzate e enigmi ambientali che nella varietà di situazioni proposte, nella fedeltà alla trama e nelle peculiarità dei singoli, numerosissimi personaggi, delizieranno i neofiti, ma stordiranno i veterani, costretti ancora una volta all'ormai non più giovane filosofia platform dello "spacca e raccogli anche quando non ti va, scaglia la freccia con Legolas, apri il passaggio con Gimli e accendi il fuoco con Sam per vedere la prossima cutscene". Ma la verità è che nel suo essere rivisitazione fantastica del fantastico, LEGO Il Signore degli Anelli, come i capitoli che lo hanno preceduto, e ancora meglio, custodisce in sé il dono della serenità e della gioia, trasmessa attraverso un linguaggio forse bambinesco, ma adatto al pubblico di tutte le età. E non mi stancherò mai di dirvi quanto amo ciò che mi fa sorridere e ciò che riesce a fare breccia, in un modo o nell'altro, dentro un cuore. È vero, inizio tristemente a essere annoiato da questa tipologia di intrattenimento, e la colpa è sicuramente dei tempi e dei respiri sempre più stretti concessi all'arte. Ma di fronte ai troppi nasi storti dalle produzioni AAA, questa noia resta comunque un sollievo.

Marco Maru

DETTAGLI

FORMATO: PS3, PC, XBOX 360
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DEVELOPER: TRAVELLER'S TALES
MULTIPLAYER: SÌ



MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

EVOLUZIONE: Senza scadere nel reame delle possibilità, è comunque ipotizzabile che il futuro di questa tipologia di titolo debba svecchiarsi passando necessariamente attraverso il fattore del gioco online e della condivisione contenuti non più solo in locale.

VOTO 7,5/10

P.S. GIOCATELO A OGNI COSTO

ANCORA UN GIRO NELLA TERRA DI MEZZO...

I Guardiani della Terra di Mezzo



Left: Sebbene l'azione a schermo sia controllata, nelle situazioni più concitate si creerà un vero e proprio marasma.

Con l'arrivo sul grande schermo de "Lo Hobbit", non ci meraviglia l'improvviso e ritrovato amore del mercato videoludico per il brand de Il Signore degli Anelli. Non fosse bastata l'incursione dei mattoncini Lego nel mondo di Arda, ecco che anche Monolith tenta di trasportarci nell'ennesimo viaggio contro il grande male risvegliatosi a Moria. L'occasione è stavolta un titolo MOBA dalle meccaniche complesse, raffinate ad hoc per il mercato console. Concettualmente, quindi, parliamo di un titolo dalla forte componente multigiocatore in cui il bilanciamento del party e la collaborazione sono il punto nevralgico del gameplay. Il tarlo più grande era in effetti proprio questo: riuscire a portare su console un genere che, per forza di cose, sino ad oggi ha necessitato dell'uso di mouse e tastiera per una gestione immediata delle caratteristiche di gioco. La risposta di Monolith in tal senso è stata ponderata e vincente, ed è stata quella di abbandonare ogni velleità per concentrarsi su di un sistema di gioco "diretto", basato quasi esclusivamente su skillshot e colpi incapacitanti, in grado di sopperire in maniera molto soddisfacente alla mancanza di mouse e tastiera. Obiettivo del giocatore sarà quindi quello di collaborare con le proprie unità e altri quattro compagni per arrivare alla base nemica, distruggendone le torri per poi conquistarla. Il sistema di gioco è quello classico ereditato da titoli come Defense of the Ancients, in cui sarà fondamentale imparare a gestire al meglio il proprio personaggio. Quest'ultimo, selezionabile tra una rosa di ben ventidue eroi divisi tra le forze del bene e quelle del male, avrà a disposizione tre abilità, più una quarta sbloccabile a livello sei. Buff e varie sono invece assegnati in base all'occupazione di appositi "templi", la cui conquista sarà sempre facoltativa, nonché all'ottenimento di cristalli con cui equipaggiare il nostro eroe e in grado di potenziare gran parte dei parametri passivi del PG. Per ciò che concerne invece il mero corpo a corpo, questo viene effettuato per mezzo dei grilletti dorsali del controller, uniti all'uso dell'analogico per direzionare il colpo. Una scelta apparentemente scomoda che, tuttavia, dopo una manciata di partite si dimostrerà vincente, complice la necessità di avere rapidamente a portata di mano (per mezzo dei tasti frontali) l'uso delle diverse abilità. Tornando alle fazioni, c'è da dire che la divisione in "buoni e malvagi" è semplicemente simbolica e nulla vieterà di mettere nello stesso party personaggi agli antipodi, come Gandalf e Sauron. Sebbene il sistema di bilanciamento tra gli eroi sia ben studiato e, tutto sommato, poter utilizzare assieme i personaggi più disparati sia entusiasmante, è la mancanza di tanti volti noti della serie a lasciare spiazzati. La cosa ci fa temere nell'arrivo di futuri probabili DLC. Tecnicamente il titolo si difende piuttosto bene, con un comparto animazioni più che degno e con una gestione dei menù chiara e immediata. Pecca più grande della produzione è invece la sua interfaccia di gioco durante le partite che, soprattutto in sessioni affollate, rende l'azione su schermo un caos di scritte, nomi e numeri. Pessimo anche il sonoro in cui si evidenzia un doppiaggio degli eroi lontanissimo dagli ottimi standard cui siamo abituati per i titoli basati su questa storica licenza. I Guardiani della Terra di Mezzo è un discreto esperimento, riuscito purtroppo solo a metà complice una serie di difetti capaci di demotivare anche i fan. Resta comunque un'esperienza interessante e da provare.

Raffaele Giasi

VOTO 7,5/10

DIVERTE E NON È UN FANSERVICE

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360
ORIGINE: USA
PUBLISHER: WARNER
DEVELOPER: MONOLITH INTERACTIVE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

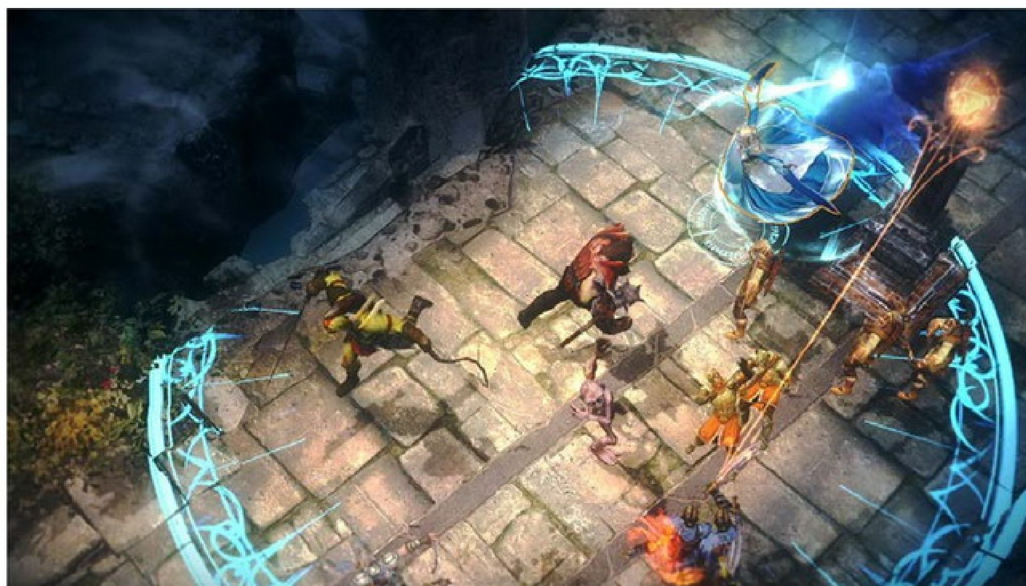
MEGLIO DI / PEGGIO DI

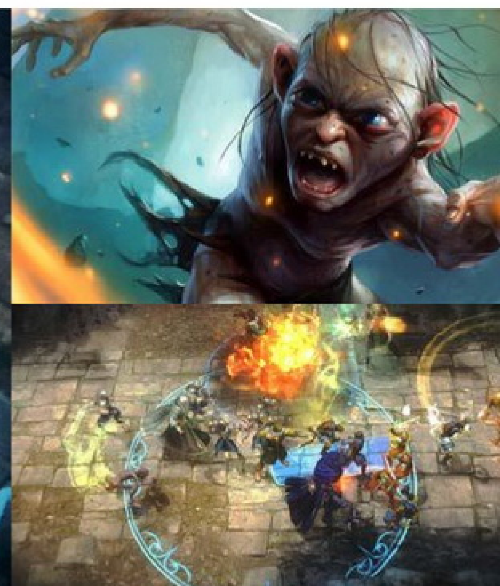


IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

IL MIO TESSORO: AVERE LA POSSIBILITÀ DI METTERE IN PIEDI UNA "COMPAGNIA DELL'ANELLO" DA SOGNO CON GANDALF, LEGOLAS, IL RE DEI LICH E SAURON È FORSE LA PIÙ GRANDE SODDISFAZIONE CHE PUÒ AVERE UN FAN DELL'EPOPEA TOLKENIANA!





"L'UNIVERSO E IL SUBCONSCIO UMANO SONO ALLA RICERCA DELLA LORO STESSA FINE. QUESTO È IL VOLERE DEL METATRON!"

Zone of the Enders HD Collection

Un gioco di Hideo Kojima, come un diamante, è per sempre. È con questo spirito che ci si dovrebbe avvicinare alle sue creazioni, sempre condite con un ingrediente magico che le rende esperienze capaci di segnare un videogiocatore, di scolpire il proprio nome nelle radici del suo cuore. Zone of the Enders mostrò i muscoli dell'allora esordiente seconda console casalinga di Sony, spianando il tappeto rosso a quel 2nd Runner che, grazie alla sua attenzione per i dettagli, una storia coinvolgente e capace di ammanettare il giocatore a una spirale di azione senza respiro, oltre agli emozionanti filmati targati I.G. Production (Ghost in the Shell, Evangelion), riuscì a elevarsi sul podio delle migliori produzioni di una lussuosa generazione a 128-bit. E per sedare i numerosi fan in attesa di un nuovo, biblico scontro tra Jehuty e Anubis, ecco che arriva la collection in HD della mecha-filosophy secondo Hideo. Astutamente confezionata per sondare il terreno prima di una possibile terza iterazione della saga, la Zone of Enders HD Collection ci lancia nuovamente tra stelle, asettiche città futuristiche, esplosioni particellari e una manciata d'impulsivi controlli hack'n'slash. Unica reale aggiunta, oltre alla pulizia grafica dell'alta definizione, un'avvolgente presentazione anime che riprende tutti i passaggi più significativi dei due titoli. Tutto il resto, purtroppo o per fortuna, è identico a come lo ricordavate; persino i menu di gioco soffrono di una disarmante penuria in quanto a contenuti. A complicare la validità dell'offerta "a costo contenuto" di Konami, ci pensa un framerate riabbassato rispetto a quello della stessa versione PlayStation 2. Forse, un modo poco elegante per aggirare i frequenti rallentamenti dell'opera originaria, ma che finisce col rendere ben più contenuta la frenesia esasperata di alcuni epici combattimenti, in particolar modo con i numerosi e memorabili boss di fine livello. Un po' come mettere una toppa sopra un tubo dell'acqua forato, insomma. E tenendo poi conto di precedenti della major di Tokyo, da un lato estremamente positivi (Metal Gear Solid HD Collection) e dall'altro decisamente negativi (Silent Hill HD Collection), questa riedizione in grande spolvero del classico Kojima Productions finisce per collocarsi a metà strada tra i due. Ma nonostante il retrogusto amaro dell'aspra delusione, noi non possiamo proprio declinare un secondo giro nel cockpit del Jehuty. Anche perché un diamante è una promessa di assoluta, eterna fedeltà...

Valerio "Revolver" Pastore

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: KONAMI
DEVELOPER: KOJIMA PRODUCTION
MULTIPLAYER: NO



IDENTIKIT

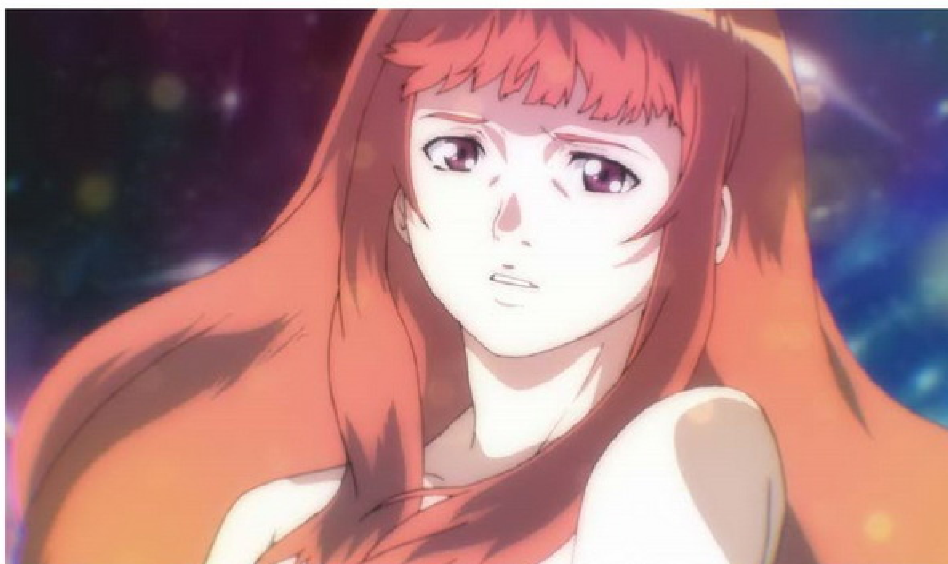
COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

KOJIMA STYLE: COME GIÀ SOTTOLINEATO, LE CAPACITÀ NARRATIVE DI HIDEO KOJIMA RIESCONO SEMPRE A DONARE UNO SPESSORE QUALITATIVO SUPERIORE A TUTTI I SUOI PRODOTTI, CON PERSONAGGI E SEQUENZE D'AZIONE CHE BUCANO LETTERALMENTE LO SCHERMO, EMOZIONANDOCI TRA LACRIME E RISATE CON BEN POCHI TITOLI NELLA STORIA DEL VIDEOGIOCO.

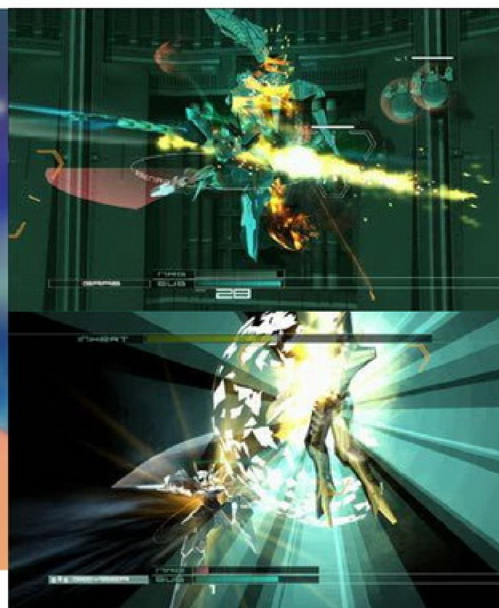


VOTO 7,5/10

ZOE RAPISCE NONOSTANTE QUALCHE PECCA DI CONVERSIONE



Up: I filmati di I.G. Production resero Zone of the Enders 2 una pietra miliare del videogioco... peccato solo che per l'HD collection si sia optato per un "semplice" opening aggiuntivo!



GOTTA CATCH 'EM ALL...

Rabbids Rumble

Sei anni fa. Rayman aveva già perso i denti da latte da tempo, e i Rabbids ne erano poco più che una bizzarra costola. Ma tanto efficace è stato il loro carico di irriverenza e tenerezza, che solo tre inverni più tardi hanno presuntuosamente cessato di prendersi la briga di portare sulle loro sfarzose copertine il nome del loro mentore, nonché del primo che li abbia mai presi a calci nel didietro. I Lapins Crétins, come li chiama suo papà Michel Ancel in terra natia, continuano a ruttare e a far scoreggiare le proprie mucche, strappando sorrisi ai bambini e anche ai meno giovani. Ma lo scherzo è bello e fa ridere quando dura poco, e far combattere i conigli come Pokémon nelle arene non basta a far finta che il solito potpourri di minigiochi non ci abbia seccati.

Qualche tabellone di gioco e i classici eventi propedeutici nei quali raccogliere fino a un massimo di tre chip, la valuta che consente al giocatore di passare al minigioco successivo. Formula semplice, funzionale, azzeccata come sempre, ma non fosse per il simpatico vezzo della stereoscopia staremmo parlando di un prodotto adatto a un mercato vecchio di qualche dozzina di mesi. Non voglio dire che soffiare via le nuvole dallo schermo e sparare ai conigli che volano in giro per la stanza non abbia il suo fascino, ma, "if you know what I mean", non lo farei mai in mezzo alla gente. Questione personalissima, ma potenziale arma a doppio taglio per un handheld.

Ma bando alle ciance, parlavamo di combattimenti. Già. I Poké... ehm, i Rabbid collezionabili sono all'incirca un centinaio, ognuno con le sue personalissime caratteristiche, colpi speciali, vestiti imbarazzanti e un sistema di crescita a livelli. Combattono in team di tre e possono essere richiamati, sostituiti e conquistati quando sconfitti. Il fattore collezionismo, alimentato da sistemi come lo Street Pass o le carte RA, è ormai garanzia di successo e nel caso specifico indora la pillola arrivando a raddoppiare la longevità di un single player altrimenti limitato a un pomeriggio di gioco. Per la cronaca, PETA, l'organizzazione di Newkirk a sostegno dei diritti degli animali ha già realizzato una sua personalissima parodia di Pokémon, chiamata Black and Blue, nella quale i pocket monster bastonano i loro sanguinari proprietari dopo esser sfuggiti al loro giogo. E Pikachu, se non altro, dopo essere stato malmenato, aveva almeno la fortuna di riposare dentro una comoda sfera. Pensate cosa direbbero certe associazioni se sapessero che per catturare un Rabbid bisogna prenderlo a ceffoni e chiuderlo in una cassa di legno. Divagazioni a parte, sfruttare la tecnologia 3DS per lavorare sul format dei minigiochi è un'ovvia equazione, ma Rabbids Rumble sembra essersi accontentato di operare lungo una scala di diffusa superficialità.

Nonostante un valore iconico ormai assodato, riprendere in mano i conigli e trascinarli sul red carpet non sarà più facile come un tempo. Forse, per i seppur simpaticissimi esserini dagli occhietti sporgenti, sarà il caso di ipotizzare un onorevole ritorno nel mondo dei comprimari. Lontani da quello dei protagonisti.

Marco Maru

DETTAGLI

FORMATO: 3DS
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: HEADSTRONG STUDIOS
MULTIPLAYER: SÌ



MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

IBRIDI: PER QUANTO STRIZZI L'OCCHIO ALL'UNIVERSO DI ASH KETCHUM, LA MODALITÀ ARENA POTEVA ESSERE UN'INTERESSANTE INNOVAZIONE PER IL MONDO "RABBIDO". FORSE, SENZA LA PAURA DI NON POTER ABBANDONARE IL PORTO SICURO DEL MINIGIOCO, STAREMMO PARLANDO DI UN ALTRO RISULTATO.

MEGLIO DI: RABBIDS 3D



PEGGIO DI: POKÉMON VERSIONE NERA 2

VOTO 6/10

I RUTTI NON FANNO PIÙ RIDERE



Up: Portare a buon fine gli attacchi dei Rabbid nella modalità Rumble è questione di tempismo. Fermare la lancetta al momento giusto potrà portare a un colpo critico e a conseguenti danni doppi. Ma occhio agli scivoloni...



Down: Horatio e Crispin, i due protagonisti del gioco.



UNA SPLENDIDA AVVENTURA DI FANTASCIENZA

Primordia

DETTAGLI
FORMATO: PC
ORIGINE: AMERICA
DEVELOPER: WORMWOOD STUDIOS E WADJET EYE GAMES
MULTIPLAYER: NO

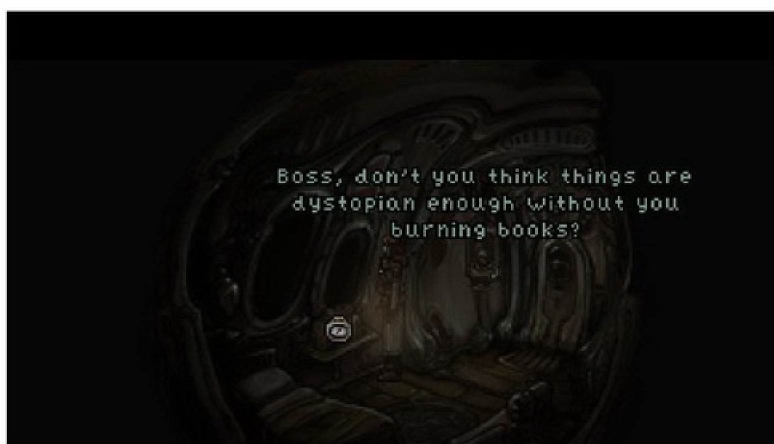
Ogni appassionato di avventure grafiche su PC conosce i Wadjet eye games. Produttori di perle come Gemini Rue e Resonance, sono in parte responsabili della rinascita di un genere che pareva spacciato. Primordia, prodotto in collaborazione con Wormwood Studios, è l'ennesima ottima avventura grafica, con un'ambientazione, se possibile, ancora più affascinante dei due lavori precedenti. L'incipit è molto semplice: l'umanità è scomparsa, decimata da guerre e attentati, ma non prima di aver costruito gli androidi, veri eredi del pianeta Terra. Questi robot hanno a loro volta costruito altre macchine, ripopolando almeno in parte il pianeta. Tracciando dei paralleli estremamente intelligenti tra il regno dei robot e quello degli uomini, Primordia presenta questa società messa alle strette da una crisi energetica. Metropol, la città dove si svolge gran parte dell'avventura, è stata insidiata da un silente dittatore che ha messo al bando ogni fede, ogni convinzione religiosa in favore di una mentalità progressista, votata alla sola produzione e al consumo. In questo desolante panorama, Horatio Nullbuilt e Crispin Horatiobuilt, suo aiutante ispirato nelle fattezze e nella personalità al Wheatley di Portal 2, sono loro malgrado costretti a introdursi a Metropol, alla ricerca del robot grande e grosso che ha rubato il nucleo energetico della loro astronave e che sembra lavorare proprio per Metromind, il despota della città. L'avventura è piuttosto classica e, pur non presentando nessuna meccanica innovativa (com'era per la gestione della memoria a lungo e a breve termine in Resonance), si presenta come molto solida. Se da una parte si concede delle parentesi in cui il pixel hunting, la ricerca del punto esatto su cui cliccare, diventa spietata, dall'altra parte cerca di recuperare con un sistema di hint intelligente, affidato alle battute sagaci di Crispin. Nonostante questo, in alcuni momenti la scelta di affidare oggetti fondamentali al proseguimento della trama a porzioni di schermo così piccole risulta frustrante e si esce da queste situazioni solamente con grande pazienza e una devozione quasi religiosa nel passare al setaccio ogni minimo angolo delle schermate di gioco. D'altro canto l'ambientazione e la trama scorrono in modo così naturale da spingere il giocatore a passare sopra a ogni difetto congenito del titolo (fosse questo anche la risoluzione misera e l'assenza completa di personalizzazioni video), per il semplice fatto di gustarsi l'avventura di Horatio ed esplorare ogni minimo particolare della meravigliosa atmosfera creata dagli sviluppatori. La società illustrata, il rapporto tra il dittatore i cittadini, la fede nell'essere umano e il binomio che lega il creatore alla propria creatura, tutti questi argomenti suggeriscono una serie di spunti interessantissimi sui quali riflettere come nelle migliori storie di fantascienza. Se siete degli amanti del genere, allora Primordia è un titolo che non potete farvi sfuggire per nessuna ragione al mondo. Come dicono i personaggi nel gioco, ogni cosa è una questione di 0 e di 1 e questo titolo, per chi vi scrive, è decisamente un 1.

Fabio Di Felice

IDENTIKIT
(COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO)

FANTASCIENZA Al pari di ogni buona storia di fantascienza alla Asimov o alla Philip Dick, Primordia può contare su una componente narrativa eccezionale e un background studiato in modo praticamente perfetto.

Right: Il gioco è pieno di riferimenti alle storie di fantascienza. In questo caso Crispin si riferisce a Ray Bradbury e al suo Fahrenheit 451.



L'EPIDEMIA PARTE DALL'ITALIA

Nicolas Eymerich, Inquisitore: La Peste

Sviluppato da TiconBlu e Imagimotion, La Peste è il primo episodio di una serie di avventure grafiche liberamente tratte dai racconti ed ai romanzi di Valerio Evangelisti dedicati all'investigatore ispirato all'omonimo inquisitore spagnolo. In passato il personaggio ha già flirtato con altri media, in particolar modo con il fumetto: lo stesso Evangelisti ha sceneggiato una storia originale, mentre in Francia è in corso un adattamento dei romanzi "canonici". Come intuibile dal titolo, anche la trasposizione ludica di Nicolas Eymerich, Inquisitore si rifà liberamente all'opera letteraria, per la precisione al primo, omonimo romanzo della serie: La Peste racconta dell'arrivo di Eymerich presso l'abate di Carcassone, che lo ha convocato per investigare sugli strani eventi che sembrano essersi identificati in un villaggio occitano, al centro dell'area di diffusione dell'eresia catara; si tratta solo del primo indizio di una strana follia che sembra coinvolgere l'intera regione e sui l'inquisitore si ritroverà ad indagare. Gli sviluppatori sembrano aver prediletto gli aspetti più storici e gotici del racconto, ricreando un'atmosfera medievale cupa ed asfissiante che ben si adatta ad un canonico gameplay da avventura grafica punta-e-clicca: l'esplorazione dei vari ambienti di gioco è necessaria per la ricerca di oggetti o personaggi che possano aiutarci nella risoluzione di un variegato numero di enigmi, che pongono una sfida costante e stimolante ai giocatori. La sceneggiatura è il punto più forte dell'intera produzione: essa riesce a ricreare quel medioevo gotico e realisticamente magico tipico di Evangelisti, presentando personaggi e dialoghi forti ed estremi, arricchiti di tinte barocche grottesche ed oscure. Sono soprattutto i dialoghi a dipingere al meglio questi aspetti, concentrandosi sul tema del potere (e della sua applicazione) che la storia raccontata in questo primo episodio introduce soltanto, perdendosi in alcuni momenti morti. Sfortunatamente l'aspetto visivo non convince appieno, soprattutto su PC: il motore grafico utilizzato presenta delle notevoli debolezze e, pur ricordando che si tratta di una produzione indipendente, non regge il confronto con giochi di cinque o sei anni fa; d'altro canto il lavoro svolto per quanto concerne il sonoro è impeccabile: oltre a brani d'atmosfera, La Peste può contare su un doppiaggio completo di buona qualità e, soprattutto, può essere giocato interamente dai non-vedenti. Questa caratteristica ha suscitato grande interesse ed è stata realizzata con estrema cura: premendo il tasto TAB un narratore ci fornirà una precisa descrizione dell'ambiente circostante, dei personaggi e degli oggetti con cui è possibile interagire. Sebbene sarebbe stato interessante ascoltare delle descrizioni più ricche e minuziose, la presenza di questa modalità e la sua ottima realizzazione devono essere sottolineati: il lavoro svolto è più che soddisfacente ed aggiunge valore ad un'opera acerba, ma meritevole d'attenzione.

Dario Oropallo

DETTAGLI

FORMATO: PC, IOS, ANDROID
ORIGINE: ITALIA
DEVELOPER: TICONBLU E IMAGIMOTION
MULTIPLAYER: NO

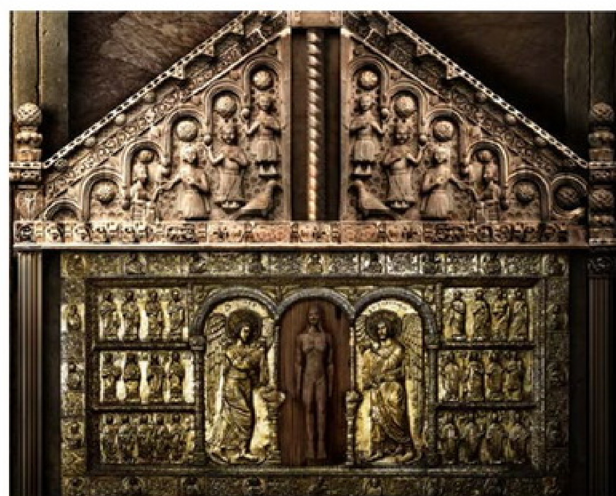


Right: L'aspetto tecnico non è uno dei punti di forza del gioco.

IDENTIKIT

(COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO)

ROMANZO INTERATTIVO ATMOSFERE CUPE ED OSCURE, COME NEI ROMANZI, E LA POSSIBILITÀ DI POTER ESSERE GIOCATO DA UN NON-VEDENTE: UNA RARITÀ NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI.



Down: Gli enigmi rappresentano una bella sfida, senza essere frustanti.

MINIRECENSIONI

A cura di Leon Genisio

JET SET RADIO HD

Formato: PS Vita | Publisher: SEGA
Developer: SEGA



JET SET RADIO torna su console a distanza di ben dodici anni dal suo rilascio in terra nipponica. La prima cosa che colpisce di questa riedizione in alta definizione è sicuramente la direzione artistica ancora oggi in grado di stupire per il peculiare cel shading. Il gameplay torna in tutto il suo dinamismo, anche se qualche controllo risulta piuttosto legnoso. Nonostante gli anni che si porta appresso, il titolo risulta ancora oggi godibilissimo e tiene perfettamente testa ad altre produzioni odierne appartenenti allo stesso genere.

VOTO 8/10

TRANSFORMERS: PRIME – THE GAME

Formato: Wii, Wii U, 3DS | Publisher: Activision
Developer: Now Production



I TRANSFORMERS SEMBRANO non conoscere riposo, e dopo la loro ultima apparizione su console di qualche mese fa ecco che ritornano protagonisti sulle console di casa Nintendo. Graficamente il titolo si difende abbastanza bene, nonostante qualche incertezza nella modellazione poligonale non sempre al top. Il gameplay poggia le sue basi sugli stilemi tipici del genere action, anche se con tutte le aggiunte derivanti dallo sfruttamento delle caratteristiche di ciascuna console. Certo, non è Fall of Cybertron...

VOTO 6/10

IRON SKY: INVASION

Formato: PS3,Xbox 360,PC | Publisher:
Developer: Reality Pump Studios

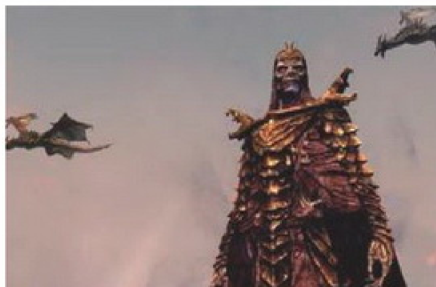


SI SA, I NAZISTI SONO FORSE I CATTIVI PIÙ sfruttati nel panorama dei videogiochi. Forse, in questo senso il titolo Reality Pump non parte propriamente da un contesto originale. La prima cosa che stupisce di questo action a base di navicelle spaziali è sicuramente il design delle navicelle stesse, e la risposta ai comandi davvero intuitiva e rapida. A livello grafico la produzione non riesce a restare al passo coi tempi, a causa di un motore grafico che soffre di diversi alti e bassi. In definitiva un buon titolo action arricchito da elementi strategici, dal potenziale espresso solo a metà.

VOTO 6/10

TESV SKYRIM: DRAGONBORN

Formato: Xbox 360 | Publisher: Bethesda
Developer: Bethesda



BETHESDA TORNA SOTTO I RIFLETTORI CON UN NUOVO DLC per il mastodontico The Elder Scrolls V: Skyrim, intitolato Dragonborn. Il contenuto aggiuntivo stupisce offrendo missioni ben strutturate e molto varie. Le ottime quest, ad ogni modo, non sono il vero punto forte della produzione: a lasciare sorpresi sono i "regali", armi, armature, poteri e oggetti vari presenti in enormi quantità sull'isola. I difetti ci sono, principalmente da ricercarsi in una modalità storia meno longeva del previsto e un prezzo forse un po' troppo alto. Per il resto siamo su livelli piuttosto alti, considerando la natura di DLC del titolo.

VOTO 8/10

MARVEL AVENGERS: BATTAGLIA PER LA TERRA

Formato: Xbox 360 | Publisher: Ubisoft

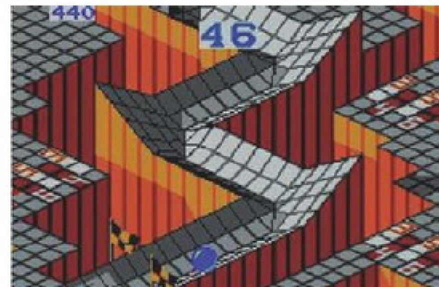


UBISOFT SI GETTA A CAPOFITTO NEL MARVEL UNIVERSE con un nuovo titolo ispirato ai Vendicatori. Nonostante l'azione su schermo sia semplice e limitata, soprattutto per via di un livello di difficoltà mal bilanciato e settato piuttosto verso il basso, il titolo Ubisoft fa un buon uso del Kinect, che rileva alla perfezione i movimenti e reagisce molto bene ai comandi vocali. La campagna in single player è piuttosto lunga ma, per via dell'estrema facilità, si completa in fretta. Le modalità extra, non riescono a sopperire a tali mancanze.

VOTO 6,5/10

MIDWAY ARCADE ORIGINS

Formato: PS3, Xbox 360 | Publisher: Backbone Entertainment
Developer: Warner Bros. Interactive Entertainment



MIDWAY ARCADE ORIGINS ARRIVA SU XBOX 360 E PS3 con 30 titoli in edizione originale, presi direttamente dal meglio del videogaming degli anni '70 e '80. Gauntlet, Rivals e Spy Hunter sono solo alcune delle glorie presenti in questa lussuosa collezione in cui i nei (il gameplay datato) sono anche i pregi. Chiariti i compromessi, MAO si comporta egregiamente grazie a uno stile "vintage" semplice ed elegante. Pochi purtroppo gli extra: salvo che per l'affetto, difficilmente alcuni di voi sceglieranno un secondo giro nel tunnel dei ricordi. Un piatto ricco per gli "storici" del videogame, tutti gli altri guardino altrove.

VOTO 7/10

Hardware Republic

A cura di Alessandro Oteri



Up: Quick Fire Pro, un'ottima tastiera anche per i gamer più esigenti.

PRATICITÀ ED EFFICIENZA

Uragano CM Storm

Un videogiocatore che si rispetti non può e non vuole mai fare a meno di usare delle periferiche di qualità che gli permettano di giocare al massimo delle sue potenzialità.

Spesso però avere un mouse, una tastiera e una cuffia ideate ad hoc per videogiocare può essere molto costoso e non tutti hanno intenzione di investire grossi budget per questi prodotti. Ultimamente però, diverse case hanno ideato prodotti di qualità ma accessibili e, sull'onda di questa nuova tendenza, in questo numero la nostra rubrica dedicata all'hardware sarà dedicata a due prodotti dedicati al 100% al mondo dei videogiocatori che fanno sul serio, ma allo stesso tempo alla portata di qualsiasi tasca.

Abbiamo avuto l'opportunità di testare con mano due prodotti della nota casa produttrice taiwanese Cooler Master che ormai da qualche tempo ha lanciato la sua linea dedicata al mondo gaming CM Storm.

Abbiamo provato per voi la tastiera meccanica Quick Fire Pro e la Cuffia Ceres 400 che insieme rappresentano un'ottima accoppiata di periferiche anche per i player più esigenti.

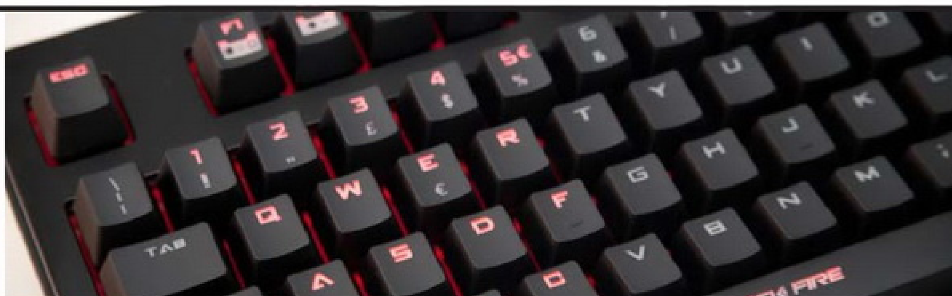
Iniziamo presentando la Ceres 400, una cuffia con microfono che si fa subito notare per il suo design deciso ed accattivante caratterizzato dai colori distintivi della linea CM Storm di Cooler Master, il rosso ed il nero.

Al tatto la cuffia si presenta molto ben rifinita, gli auricolari sono ben assemblati e i materiali di cui è fatta (alternanza di plastiche satinate a parti in plastica rivestita in gomma) sembrano stati scelti con molta cura. L'unica pecca di assemblaggio è nell'archetto, che presenta visibile la linea di saldatura della plastica.

Ma la Ceres 400 offre molto più che un bell'aspetto e materiali di qualità: la parte più importante è rappresentata dai diffusori, essendo equipaggiata con due driver dal diametro di Ø 40 mm, che si fanno notare per un'impedenza abbastanza elevata di 32 Ω che garantisce suoni molto puliti anche a volumi alti; anche il range di frequenze coperto dai diffusori è sufficientemente ampio, garantendo suoni profondi e di qualità. Abbiamo testato le CERES 400 con due top games come World of Warcraft e Counter Strike Global Offensive, e la cuffia si è comportata molto bene: sia gli effetti audio del primo che spari ed esplosioni del secondo sono riprodotti in maniera fedele rendendo l'esperienza di gioco molto realistica. Anche l'isolamento dai rumori esterni è buono grazie agli ampi padiglioni di cui parleremo più avanti in dettaglio.

Il microfono, posizionato sul padiglione sinistro e regolabile sia in altezza che nella distanza dalla bocca, ci ha molto soddisfatti. Infatti, sia provandolo all'interno di normali programmi VoIP come Skype che in gioco usando Team Speak 3 (programma usato per le comunicazioni trai giocatori durante le partite), il nostro interlocutore ci ha confermato un ascolto preciso e privo di rumori di fondo. Abbiamo anche provato a registrare la nostra voce con una televisione accesa a volume medio nella stessa stanza notando che la cancellazione del rumore di fondo svolta dal microfono omnidirezionale della Ceres 400 ha agito in maniera puntuale.

Chiudiamo l'analisi della Ceres 400 parlando degli aspetti legati all'ergonomia, le orecchie sono piacevolmente accolte dai padiglioni di forma circolare da Ø 90 mm muniti di una comoda imbottitura rivestita in microfibra.







Left: Le cuffie Ceres 400, in tutta la loro comodità ed efficacia.

Unica pecca della cuffia è che, essendo i padiglioni privi di snodo, può essere regolata soltanto tramite l'archetto telescopico che, però, dopo lunghe sessioni di gioco inizia a stringere un po' la testa nonostante la buona imbottitura presenta al suo interno; abbiamo ragione di credere però che l'archetto tenda ad allentarsi e a diventare ancora più comodo con l'uso. Da segnalare in più che la cuffia è equipaggiata con un controllo remoto del volume e del microfono posizionato lungo il filo, apparato sempre apprezzato dai videogiocatori che possono regolare il volume in gioco rapidamente e silenziare il microfono nel caso si dovesse, per esempio, rispondere al telefono mentre siamo su Team Speak. Una volta esplorata la Ceres 400 andiamo ad analizzare in dettaglio quello che è uno dei pezzi forti della linea di tastiere della casa taiwanese: la tastiera meccanica Quick Fire Pro.

La Quick Fire Pro si presenta molto sobria, totalmente di colore nero e con un design "granitico": osservandola più attentamente notiamo che il fondo su cui sono montati i tasti è di colore arancione acceso, un tocco di classe che rende la tastiera ancora più bella. La scocca è in plastica opaca nera e liscia, interrotta soltanto da alcuni particolari in bassorilievo sul bordo frontale e posteriore sul quale vediamo impresso anche il logo distintivo della serie CM STORM; la parte posteriore è satinata e prevede dei canali in cui poter inserire il cavo decidendo autonomamente se farlo passare ai lati o dall'alto. Nonostante sia totalmente costruita in plastica la tastiera è molto pesante e dà l'idea di essere molto ben assemblata e solida, e grazie al suo peso resta saldamente stabile sulla scrivania.

Come detto in introduzione, parliamo di una tastiera meccanica, e questo vuol dire che i tasti sono muniti singolarmente di un interruttore meccanico di segnale. Per questo motivo, mentre stiamo scrivendo questo articolo, sentiamo il tipico suono delle tastiere meccaniche, molto amate soprattutto per i bassi tempi di risposta. In più, tramite dei tasti specifici è possibile regolare i tempi di risposta in base alle esigenze del giocatore.

Una volta collegata la tastiera tramite il cavo USB fornito, avviene il riconoscimento automatico dal sistema operativo (la tastiera è certificata solo su sistemi Windows ma noi l'abbiamo usata anche su Mac OS senza problemi); usando la combinazione tasto FN+F1 possiamo attivare la retroilluminazione della tastiera, regolabile lungo tre modalità. Oltre a poter regolare i tempi di risposta dei tasti si potrà decidere quanti tasti sia possibile premere contemporaneamente senza che la tastiera perda informazioni.

Dal punto di vista del feeling con la tastiera possiamo dire che l'altezza dei tasti è di tutto rispetto: per questo motivo abbiamo trovato utile usare un poggia polsi durante la scrittura. La tastiera è un po' rumorosa (tipica caratterista di una tastiera meccanica), problematica completamente compensata dalla sensibilità alla pressione dei tasti veramente eccezionale. Abbiamo notato la mancanza di tasti su cui memorizzare delle macro, sempre utili per i videogiocatori più appassionati.

Nel complesso però la tastiera si presenta davvero come un prodotto all'altezza dei suoi competitor e di certo ci sentiamo di promuoverla a pieni voti.

SCHEDE TECNICHE

QUICK FIRE PRO

Tipologia meccanic	CHERRY Red
N-Key Rollover 6/	Full N Key
Polling Rate	1000Hz / 1ms
Restroilluminazione	Si, Parziale
Disabilitazione tasti Windows	SI
Comandi Multimediali	SI
Interfaccia USB 2.0	Full Speed
Lunghezza Cavo	1.8 m
Dimensioni	454(L) x 155(W)
x 31(H) mm	
Peso	1300 g
Compatibilità Certificata	Windows



CERES 400

Diffusori:	
Diametro Driver	Ø40mm x 7.5
mm(H)	
Range di frequenze:	20 – 20,000 Hz
Impedenza:	32 Ω
Connessione:	Jack da 3.5 mm
Dimensione padiglioni:	Ø90 mm
Lunghezza Cavo:	2.5m
Remote Controller	Si



App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

ANGRY BIRDS: STAR WARS

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Rovio Entertainment Ltd**





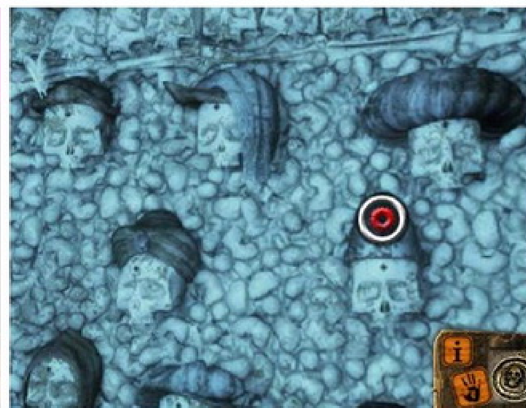
Era il 2009. Su quel negozio digitale che all'epoca stentava ancora a essere la miniera d'oro dell'informatica moderna chiamato App Store, usciva un gioco che, nel giro di pochissimo tempo, avrebbe polverizzato i più impensabili record di vendita per un "giochino" su cellulare, cancellando per sempre dalla memoria il buon vecchio Snake e aprendo definitivamente i battenti a una nuova era del mobile gaming. Il suo nome lo sanno anche le nonne: Angry Birds. Dopo miliardi di download e qualche ovvio seguito di cortesia, uno dei marchi più iconici e famosi del pianeta si unisce in matrimonio con un altro pezzo grosso dell'industria dell'intrattenimento, Star Wars, partorendo un gioco dal forte sapore commerciale, che tuttavia mantiene inalterato quel sano divertimento assuefante caratteristico della serie Rovio. Le novità riguardano principalmente la contestualizzazione dei celebri uccelli protagonisti delle varie iterazioni di Angry Birds nell'universo creato da George Lucas: troverete l'uccellino rosso nei panni di Luke Skywalker con tanto di spada laser, il pennuto giallo in quelli di Han Solo a finire con i maialini travestiti da Darth Veder. Ognuno dei protagonisti gode di una propria abilità che avrete modo di conoscere (come di consueto per la serie) con il proseguire del gioco e che vi permetterà di usare spade, pistole e poteri vari per aumentare la potenza distruttiva dei vostri lanci e variare le possibilità di risoluzione dei livelli. Che la Forza sia con voi!

VOTO 9/10

DRACULA III: THE PATH OF THE DRAGON

FORMATO: **iOS** | SVILUPPO: **Chillingo Ltd**





Purtroppo bisogna ammetterlo: lÐepoca delle avventure grafiche è finita da un tempo e, salvo qualche raro tentativo ben riuscito di riportare in auge un genere così amato a cavallo tra gli anni Ð80 e Ð90, il caro Ðpunta e cliccaÐ rimane ormai solo un ricordo dei nostri pomeriggi passati. Eppure, basta prendere il proprio smartphone o tablet, fare un giro per i vari store appositi, e imbattersi in pezzi da novanta come Dracula III: The Path of the Dragon, terzo capitolo di una serie di avventure grafiche con protagonista il più famoso tra i vampiri letterari, già uscito nel 2008 su PC e riproposto in tempi recenti anche per i vari iPhone e iPad. La qualità, il fascino e lÐottima atmosfera del titolo Microids, riescono a trasportare il giocatore in un'esperienza coinvolgente, intensa e ben ritmata, anche se a dire il vero poco longeva nonostante la divisione del titolo in tre parti. Il protagonista di questo gioco è Padre Arno Moriani, un giovane prete italiano inviato dal Vaticano per indagare sul caso della defunta Martha Calugaru,ex medico e ricercatrice dello sperduto villaggio di Vladoviste, ritenuta responsabile di diversi miracoli. Purtroppo, però, il corso delle indagini comincerà a prendere presto una piega inaspettata, portando Arno a misurarsi con forze oscure e fitti misteri rigorosamente celati da enigmi intelligenti e codici da decifrare. Il tutto condito con una colonna sonora e un doppiaggio d'eccezione.

VOTO 9/10

PUNCH QUEST

FORMATO: **IOS , ANDROID**
SVILUPPO: **ROCKETCAT GAMES**



HO I PUGNI NELLE MANI! Eh già, perché il protagonista di questo gioco è un piccolo omino dotato di nocche talmente potenti, da poter fare a meno di usare armi per farsi strada a suon di cazzotti tra mostri e ambienti alla Ghost & Goblins. Il vostro scopo sarà infatti unicamente quello di tirare pugni e uppercut lungo i livelli del gioco, cercando di prendere lungo il percorso monete e power up vari. Grafica retrò a 16 bit e tanti sbloccabili garantiscono lÐacquisto di questo piccolo gioiello gratuito.

VOTO 8/10

SPOOKY HOOFS

FORMATO: **IOS**
SVILUPPO: **GAMESMOLD**



UN RUNNER GAME CON LE ATMOSFERE alla Tim Burton: ecco cosÐè Spooky Hoofs. Pur senza aggiungere nulla di nuovo al genere, il gioco riesce a difendersi piuttosto bene dalla concorrenza grazie non solo alla suggestiva cornice dark di sfondo, ma anche all'ottima dosa d'azione intrisa nel gameplay, che alterna classiche fasi platform a bordo di una carrozza trainata da cavalli demoniaci ad altre in cui dovrete abbattere i nemici con la frusta e affrontare addirittura boss di fine quadro. Occhio ai fossati!

VOTO 7,5/10

FREEZE! LA FUGA

FORMATO: **IOS , ANDROID**
SVILUPPO: **FROZEN GUN GAMES**



FREEZE! LA FUGA è un ottimo puzzle game dal concept molto semplice. In pratica il vostro scopo consiste semplicemente nel far raggiungere a un occhio il vortice che gli permette di passare al livello successivo, ruotando a piacimento la cella dove è imprigionato per muoverlo. Ovviamente, arrivare a ciò non sarà così facile, perche più andrete avanti con il gioco e maggiore sarà la complessità delle strutture e il numero di pericoli in agguato che vi faranno fuori al minimo errore. Occhio...

VOTO 9/10

KING ODDBALL

FORMATO: **IOS , ANDROID**
SVILUPPO: **10TONS LTD**

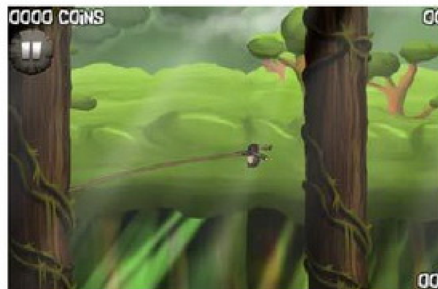


IL RE DELLE PIETRE È ARRABBIATO... Qualcuno, infatti, vuole distruggere il suo regno e porre fine alle sua esistenza. Niente paura, il roccioso sovrano potrà usare la sua lunga lingua per lanciare sassi contro carri armati e ostilità varie. In base a come oscillerete la sua ÐdoteÐ, varierà la traiettoria e lÐefficacia del colpo, per cui dovrete spremervi un poÐ le meningi e capire esattamente come agire a seconda della situazione e degli elementi da eliminare su schermo. Semplice no?

VOTO 8/10

ROPE ESCAPE

FORMATO: **IOS , ANDROID**
SVILUPPO: **DEEMDYA M. S. LTD.**



TEMPLE RUN HA FATTO sicuramente scuola, dando il via a un numero di cloni davvero incalcolabile. Questa volta, però, le somiglianze con il famoso runner game riguardano solo la trama. Proprio come nel gioco di Imangi Studios, infatti, anche in Rope Escape dovrete fuggire da una giungla evitando tutti i pericoli che essa nasconde, solo che qui, al posto delle gambe, farete affidamento unicamente a una corda che potrete usare in perfetto stile Spider-Man. Tanti gli elementi per dondolarvi, ma state attenti ai massi...

VOTO 7,5/10

ZOMBIE EVIL

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **FT GAMES**



ECCO L'ENNESIMA INVASIONE zombi in salsa mobile. Il malvagio Dr. Evil ha trasformato tutti gli uomini in famelici zombie agguerriti e a voi toccherà il compito di fermare queste ondate di carne putrefatta. Zombie Evil si presenta come un classico sparatutto statico dove il protagonista, posto sulla parte bassa dello schermo, deve annientare i nemici man mano che si avvicinano alla sua postazione. 120 livelli di gioco e tanti armi da acquistare completano il quadro di questa piacevole droga virtuale.

VOTO 8/10

LA RIVOLUZIONE E' INIZIATA

L'unico magazine interamente dedicato all' iPad



play media company

www.playmediacompany.it

SCOPRITELA IN TUTTE LE EDICOLE A 4,99 EURO

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.146 GENNAIO 2013

in collaborazione con



2000 - 2012

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

NEVER FOREVER
Accolsi il lancio della PS2 con la morte nel cuore, perché sapevo che quel minaccioso Monolito Nero avrebbe schiacciato il mio adorato Dreamcast sotto il suo peso mediatico. Seppur col lutto al braccio, dovetti tuttavia accettare l'inevitabile passaggio di consegne e, con la complicità di titoli quali Shadow of Memories e Onimusha, il mio risentimento si trasformò ben presto in amore. Nel corso del decennio successivo, questa straordinaria console avrebbe ricambiato i miei sentimenti con insospettabile calore, regalandomi

SPECIALE PS2

UNFORGETTABLE

LA LEGGENDA DELLA PS2 IN 50, INDIMENTICABILI CAPOLAVORI

Lo scorso novembre, le fabbriche Sony di Tokyo e dintorni hanno spedito l'ultima partita di PS2 assemblata nelle rispettive fucine. Quella che, in termini pratici, rappresenterebbe poco più di una normale procedura burocratica, mette simbolicamente il punto a un indimenticabile capitolo della storia di questo business, consegnando di fatto agli archivi uno dei sistemi più influenti di sempre.
Con oltre 185 milioni di unità diffuse in tutto il globo, una softeca traboccante di inestimabili capolavori e una serie pressoché infinita di primati a consacrare un ciclo vitale durato oltre 10 anni, la PlayStation 2 non si limita tuttavia a lasciare alle future generazioni un'immane eredità statistica con cui confrontarsi, ma anche e soprattutto un patrimonio artistico di valore assoluto a rivendicare lo straordinario processo di emancipazione concettuale cui sono andati incontro i videogame nel corso dell'ultima decade.
In quanto accaniti gamer, prima ancora che giornalisti, non possiamo ovviamente sottrarci al solenne dovere di salutare degnamente il Monolito Nero ed è sempre per lo stesso motivo che abbiamo scelto di farlo ripercorrendone la "carriera" senza perderci nella stesura di un retorico memorandum storiografico. Piuttosto che riempire pagine e pagine di citazioni, date e congetture, preferiamo di fatti lasciare la parola ai veri protagonisti di quest'epopea... Quei giochi che ci hanno fatto sognare; quei giochi che hanno lasciato un segno profondo nella nostra anima; quei giochi che, nella mente di ognuno di noi, continueranno per sempre a rimarcare quale onore sia stato l'aver vissuto da vicino l'Era PS2.

50.

PRO EVOLUTION SOCCER 3 2003
KONAMI

Inutile negarlo: per molti gamer, la PS2 è sempre stata sinonimo di Pro Evolution Soccer. Delle 7 edizioni rilasciate da Konami su questo formato, abbiamo deciso di premiare la terza, in quanto ultima iterazione realmente prodiga di innovazioni strutturali degne di questo nome.



Tra le novità promosse da PES 3 figuravano un sensibile affinamento del comparto tecnico e l'implemento della regola del vantaggio: una manna dal cielo evocata dai milioni di gamer per anni.

49.

RESIDENT EVIL 4 2005
CAPCOM

Contrariamente a quanto avvenuto in ambito PSX, il franchise di Resident Evil non ha regalato grosse soddisfazioni ai possessori di PS2. A salvare in ogni caso la serie da una debacle altrimenti indecorosa ci avrebbe pensato Resident Evil 4: porting più o meno efficace della pluripremiata edizione GameCube.



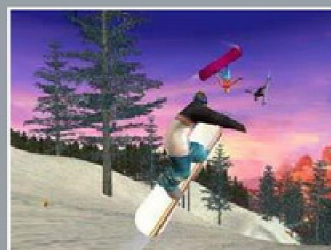
Una tardiva conversione del Code Veronica "dreamcastiano", la modesta mini-serie Outbreak e lo sconcertante esperiemento chiamato Gun Survivor: fino all'arrivo di Resident Evil 4, la line up PS2 legata al franchise di Resident Evil non aveva certo brillato per qualità.



48.

SSX TRICKY 2001
EA / EA BIG

A fronte di ogni pronostico, la prima Killer Application dell'era PS2 non fu Ridge Racer 4, ma un semplice Snowboard Game chiamato SSX. Versione riveduta, corretta ed espansa di questo classico made in EA Big, SSX Tricky scatenò una vera e propria tempesta di neve sui circuiti della 128 Bit Sony.



Oltre ad arricchire il gameplay della versione originale mediante l'implemento dei clamorosi "ubertricks", SSX Tricky poneva maggior enfasi sulla trama alla base della competizione, introducendo personaggi quanto mai pittoreschi.

emozioni che difficilmente riuscirò a dimenticare. Quando ho appreso che Sony aveva ufficialmente arrestato la produzione di quella che nel frattempo era diventata un'inossidabile compagna di giochi, capace di resistere anche al sopravvento di sistemi più potenti, sono pertanto rimasto di sasso... Ero così abituato alla sua attiva, rassicurante presenza sulla breccia da dimenticare che si trattasse pur sempre di un sistema destinato ad andare in pensione.

Giampaolo "Mossgarden" Iglio



47.

WWE SMACKDOWN: HERE COMES THE PAIN 2003

THQ / YUKE'S

■ Sin dai tempi della PSX, la serie di Smackdown si è sempre rivelata una fucina di hit: delle rispettive edizioni a 128Bit, Here Comes The Pain si rivelò la più completa e giocabile... Tant'è che ancora oggi c'è chi fa riferimento a questo titolo come il miglior simulatore di wrestling mai uscito.



■ Un roster di lottatori molto nutrito, un editor altrettanto vasto e un gameplay molto più immediato garantirono a Here Comes The Pain un successo strepitoso.

45.

RED DEAD REVOLVER

2004 ROCKSTAR GAMES SAN DIEGO

■ Nessuno poteva immaginare che il franchise inaugurato da Red Dead Revolver avrebbe consegnato alla storia dei videogame uno dei suoi più acclamati protagonisti. Sebbene ancora acerbo sotto il profilo concettuale, il primo sopralluogo effettuato da Rockstar Games nel Far West lasciava comunque intravedere potenzialità infinite.



■ Scevro della sontuosa architettura sandbox che avrebbe dato lustro al suo sequel e orfano di un mattatore quale John Marston, Red Dead Revolver si presentava come un coriaceo shooter a struttura chiusa, in cui abbondavano bullet time, boss battle e pittoreschi personaggi.

44.

TEKKEN 5

2005 NAMCO

■ Dopo la delusione inferta ai suoi fan col modesto Tekken 4, Namco si dedicò anima e corpo alla realizzazione di un titolo che rinverdisse i fasti di una saga forse lasciata colpevolmente in secondo piano dopo i successi di SoulCalibur.



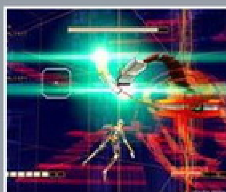
■ Sovrano incontrastato del settore dei beat'em up tridimensionali lungo tutto l'arco della 32Bit Generation, Tekken avrebbe patito oltremodo l'inattesa rinascita del franchise di Virtua Fighter.

46.

REZ 2001

SONY / SEGA / UNITED GAME ARTISTS

■ Caleidoscopico Rythm-Game dalle vertiginose geometrie e le travolgenti sonorità techno, Rez giunse sui circuiti PS2 dopo aver visto la luce su un Sega Dreamcast oramai prossimo al declino. Pur non registrando vendite clamorose, il gioco avrebbe riscosso ampi consensi di critica.



■ I premi accumulati da Rez a seguito del suo debutto, favorirono la consacrazione di Tetsuya Mizuguchi come uno dei producer più brillanti della nostra epoca.

42.

KATAMARI DAMACY

2004 NAMCO HOMETK

■ Concept da manicomio, character design unico nel suo genere, sonoro travolgente e che più ne ha più ne metta... Katamari è arte moderna e come tale va interpretato. Lo si può detestare a morte o amare incondizionatamente, ma una cosa è certa: non ha mai lasciato nessuno indifferente.



■ King Cosmos, relativa progenie e tutto il dissennato universo che li circondavano sarebbero tornati a solcare i circuiti della PS2 nel 2005, con l'altrettanto acclamato We Love Katamari.



43.

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

2001 CAPCOM

■ Erede spirituale del fu Ghouls'n'Ghosts, Maximo affascinò milioni di gamer grazie a un perfetto bilanciamento tra soluzioni platform e sfumature hack'n'slash. A coronare una produzione di lusso, un character design molto ispirato e un'ambientazione a dir poco suggestiva.



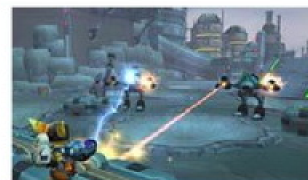
■ Il successo riscosso, permise a Maximo un sontuoso erede: piombato sul mercato vantando ambizioni ancor più elevate, il più cupo The Army of Zin non riuscì però a ottenere il medesimo impatto sul pubblico.



40.

RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL
2004 SONY / INSOMNIAC GAMES

Terzo, scoppiettante viaggio nell'universo di Ratchet e Clank, Up your Arsenal esaltò la vena shooter del franchise, regalandoci quello che resta probabilmente il suo episodio più ispirato. Memorabili, in tal senso, alcuni siparietti interpretati dai due mattacchioni di cui sopra.

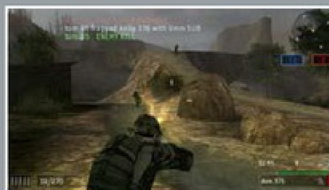


Questa volta, i nostri beniamini avrebbero dovuto vedersela col bizzarro Dr. Nefarious, reo di aver ordito un piano volto allo sterminio della vita organica nell'intero universo!

39.

SOCOM: US. NAVY SEALS
2002 SONY / ZIPPER INTERACTIVE

Se inquadrato solo come shooter, il primo Socom non sarebbe riuscito a guadagnarsi un posto in questa Top 50. A trasformarlo in un classico sarebbe tuttavia intervenuto il ruolo che avrebbe svolto nell'emancipazione del progetto PS2: quello di inaugurare il primo servizio di Online Gaming targato Playstation.



Pur essendo il primo prodotto MMO rilasciato da Sony in ambito console, SOCOM: U.S. Navy Seals offriva un' esperienza di gioco piuttosto valida.

38.

VICTORIOUS BOXERS: IPPO'S ROAD TO VICTORY
2000 ESP / NEW CORPORATION

Tratto dal celebre manga "Hajime no Ippo" di George Morikawa, Victorious Boxers fu il primo videogame del suo genere ad introdurre un sistema di controllo esclusivamente basato sull'utilizzo delle levette analogiche: una soluzione che EA avrebbe presto fatto sua.

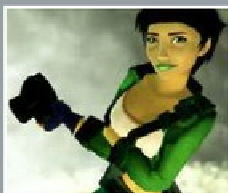


Il gioco ebbe anche un sequel: Victorious Boxers 2: Fighting Spirit (2004).

41.

BEYOND GOOD & EVIL
2003 UBISOFT MONTPELLIER

Concettualmente impeccabile eppure condannato senza appello ai botteghini, Beyond Good & Evil è uno di quei classici titoli di cui, tra vent'anni, si parlerà in una rubrica come Chi l'ha Visto. Difficile ancora oggi comprendere le ragioni del flop.



Non bastarono i voti altisonanti, né i pareri entusiastici di chiunque l'avesse provato: l'action platform targato Ubisoft non riuscì mai a far breccia nel mercato di massa.

37.

PERSONA 4 2008 ATLUS

Assieme a Disgaea: Hour of Darkness (2003, Nippon Ichi Soft) e a Rogue Galaxy (2005, Sony / Level 5), Persona 4 rimane uno dei migliori RPG classici mai distribuiti su PS2. Fiore all'occhiello nota anche come Shin Megami Tensei ne esaltava tutti i punti di forza, impreziosendo il tutto con un plot narrativo particolarmente ispirato.



Analogamente al suo predecessore (Persona 3, 2006) anche Persona 4 si sviluppava nell'arco di un intero anno scolastico, ivi rappresentato dal realistico scorrere del tempo. A far da teatro agli inquietanti eventi narrati vi sarebbe stato la "placida" cittadina di Inaba.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

2003 EIDOS / CRYSTAL DYNAMICS

■ Solenne conclusione incrociata per due delle saghe più appassionati della 32Bit Era, Defiance resta uno dei crossover più interessanti degli ultimi anni. Forte di un'avvincente trama ad incastro, il titolo della Crystal Dynamics ebbe una sola colpa: aver mandato in pensione due dei personaggi più amati della cosmologia PlayStation.

■ Tra le caratteristiche più intriganti di Defiance, l'opportunit¿ di vivere l'avventura principale interpretando sia i panni di Raziel che quelli della sua storica nemesi Kain.



35.

36.

SHADOW OF MEMORIES

2001 KONAMI

■ Poteva durare quanto una puntata di Sherlock e di certo nessuno lo ricorderà mai per la versatilità del suo gameplay. Eppure chiunque abbia vissuto pad alla mano l'onirica avventura dello smemorato Eike Kusch, serberà per sempre il prezioso ricordo di Shadow Of Memories.



■ Un iperciclo non lineare in cui vita, morte, amore, passato, presente e futuro sarebbero andati accavallandosi di continuo: la formula narrativa adottata dalla designer Junko Kawano resta a tutt'oggi una delle più vivide commistioni tra arte e videogame.

34.

33.

TWISTED METAL: BLACK

2001 SONY / INCOGNITO ENTERTAINMENT

■ Quinto esponente di una delle più surreali saghe delle quattro ruote, Twisted Metal: Black rivisitò in grande stile i trascorsi del brand, inchiodando il framerate sui 60 al secondo. A coronare un ritorno in grande stile, il rinfoltito cast di eccentrici assassini.



■ Tra le caratteristiche più apprezzate di Twisted Metal: Black la succulenta opzione multiplayer a 4 giocatori.

THE WARRIORS

2005 ROCKSTAR STUDIOS TORONTO

■ Tra i vari sandbox game approdati su PS2 dopo l'avvento di GTA III e relativi sequel, spiccò il solidissimo The Warriors. Realizzato, neanche a farlo apposta, da Rockstar Game stessa, il gioco celebrava nel migliore dei modi l'omonimo Cult Movie firmato da Walter Hill nel 1979.

■ Ben lungi dal rivelarsi un mero Tie-In, The Warriors sfruttava la vastit¿ concettuale propria del format di GTA per approfondire molti aspetti secondari della Main Story del film.



32.

GUITAR HERO II

2006 ACTIVISION / HARMONIX

■ Il primo Guitar Hero gettò le fondamenta per rifondare il mondo dei Rhythm Game: il suo sequel costruì poi su di esse un fenomeno di portata mondiale, che avrebbe regalato al mondo dei videogame una visibilità fino ad allora impensabile.

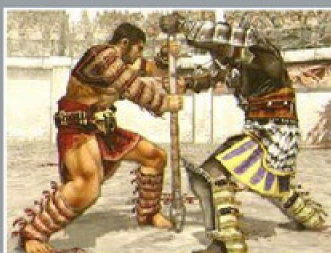
■ Al di l¿ dei meriti riconducibili al bilanciamento del suo gameplay, Guitar Hero II si guadagnò l'immortalit¿ grazie ad una tracklist epocale, che miscelava con incredibile efficacia classici legati alle sfere hard rock, grunge, psychobilly, heavy metal e glam.



31.

SHADOW OF ROME
2005 CAPCOM

Se Capcom avesse supportato il lancio di Shadow of Rome con la consueta aggressività commerciale, oggi faremmo riferimento ad esso come al capostipite di chissà quale dinastia. Sottovalutato dai suoi stessi Producer, questo spettacolare "peplum" di foggia Action-Stealth rimase invece un acuto isolato.



Shadow of Rome andava sviscerandosi lungo due binari paralleli: seguendo le sanguinarie imprese del centurione Agrippa e le incursioni spionistiche del giovane Octavianus, il giocatore avrebbe dovuto far luce sui retroscena dell'assassinio di Giulio Cesare.

30.

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY
2003 TECMO

Se c'è un titolo in grado di contendere a Silent Hill 2 la palma di miglior Survival Horror del catalogo PS2, questo è senza dubbio Crimson Butterfly. Incamerando molti dei topoi cari al cinema horror nipponico, il titolo diretto da Makoto Shibata avrebbe difatti terrorizzato milioni di gamer.



Crimson Butterfly fu l'episodio centrale della trilogia battezzata dal convincente Fatal Frame (2001) e conclusa con l'altrettanto valido Fatal Frame III: The Tormented (2005).

29.

ACE COMBAT 04: SHATTERED SKIES
2001 NAMCO

Punto d'incontro ideale tra filosofia arcade e ambizioni simulative, il quarto Ace Combat si presentò alla prova del pad sfoggiando una robusta intelaiatura narrativa, cui fece da eco uno comparto tecnico di rara efficacia. Senza dubbio, uno dei migliori dog-fight game degli ultimi vent'anni.

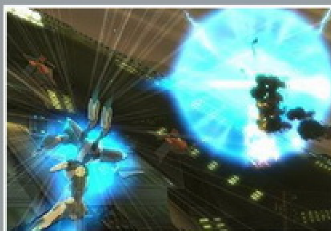


Sull'onda del successo registrato da Shattered Skies, Namco avrebbe distribuito altre due iterazioni del brand esclusivamente dedicate alla PS2: Ace Combat 5: The Unsung War (2004) e Ace Combat Zero: The Belkan War (2006).

28.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER
2003 KONAMI

Con il primo ZoE, Konami aveva svelato al mondo le straordinarie qualità della PS2, senza però convincere appieno un pubblico che avrebbe gradito un'esperienza di gioco più avvincente e longeva. Per godere appieno anche del potenziale di questo franchise sarebbe stato dunque necessario attendere il suo sequel.



Zone of the Enders: the 2nd Runner non proponeva soltanto una main story più profonda unita ad un prevedibile affinamento del gameplay.

27.

DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING 2004
SQUARE ENIX / LEVEL 5

Dragon Quest VIII non avrà fatto vendere milioni di PS2 come Final Fantasy X, ma non per questo aveva qualcosa da invidiargli. Complice il character design ideato da Akira Toriyama, e il supporto di un gameplay saldamente ancorato alle tradizioni JRPG, il titolo diretto da Akihino Hiro promuoveva difatti un'esperienza globale altrettanto appassionante.



La versione occidentale del gioco vantava diverse migliorie rispetto all'edizione nipponica. Tra queste spiccavano il doppiaggio anglofono, nuovi effetti visivi e una colonna sonora rivista in chiave sinfonica.

26.

VIEWTIFUL JOE

2003 CAPCOM

■ Altro capolavoro firmato Capcom, altro successo import: analogamente a quanto accaduto con Resident Evil 4, anche Viewtiful Joe era infatti nato sui circuiti del Game Cube. Il trasferimento in casa Sony gli regalò un pubblico ben più ampio e un sequel altrettanto esaltante.



■ Grafica Cell-Shaded, character design da Oscar e un format di gioco volutamente "vintage" aiutarono Viewtiful Joe ad entrare nel cuore di milioni di giocatori, nonché a ribadire che il 2D non era affatto roba da dinosauri.

24.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

2005 UBISOFT

■ Strappare un'esclusiva del calibro di Splinter Cell dalle mani di Microsoft costò a Sony uno sforzo economico assai impegnativo. Per fortuna, Ubisoft avrebbe ripagato la fiducia concessagli adoperandosi alacremente al fine di offrire ai possessori di PS2 una valida alternativa a Metal Gear.



■ Chaos Theory sarebbe stato l'ultimo esponente della serie di Splinter Cell a proporre un modulo di gioco di stampo rigorosamente simulativo.

25.

WIPEOUT FUSION

2002 SONY / SCEE STUDIO LIVERPOOL

■ Anche la serie di Wipeout non sarebbe riuscita a cavalcare i circuiti della PS2 con la medesima disinvoltura sfoggiata ai tempi della sua progenitrice. Uno sviluppo decisamente imprevisto, dato che il lancio del possente Fusion pareva garantire un futuro quanto mai roseo per il franchise...



■ Wipeout Fusion non sarebbe stato l'unico episodio della serie ad uscire su PS2. Nel 2007, Sony avrebbe infatti rilasciato per questo formato anche Wipeout: Pulse.

23.

MANHUNT

2003 ROCKSTAR GAMES / DMA DESIGN

■ Croce dei censori, nemesi delle associazioni genitoriali, Manhunt non faceva sconti di alcun tipo quanto a violenza, morale o fisica che fosse. Dietro la stucchevole patina provocatoria, si nascondeva tuttavia un videogame molto solido, che avrebbe dato un nuovo, drammatico senso al concetto di Stealth.



■ Definito da alcuni come un SAW ante-litteram, Manhunt ci vedeva interpretare un galeotto sfuggito al braccio della morte solo per diventare il protagonista di un truculento Snuff Movie: la vera chicca? Ascoltare i "consigli" del regista servendosi delle cuffie USB in dotazione al gioco.

23.

CAPCOM VS SNK 2: THE MARK OF THE MILLENNIUM

2001 CAPCOM

■ Tra le edizioni annuali di The King of Fighters, le espansioni di Guilty Gear X e l'ottimo Marvel Vs Capcom 2, il catalogo PS2 regalò tante soddisfazioni agli amanti dei picchiaduro 2D. A regnare incontrastato su tutto questo ben di Dio, sarebbe stato in ogni caso Capcom VS Snk 2.



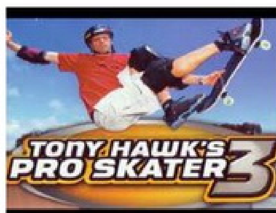
■ Per oltre un decennio, Capcom e SNK si erano fatte la guerra a distanza a colpi di hit da sala, spaccando letteralmente in due l'opinione pubblica: facile dunque intuire il romantico fascino di questa mini-saga...

21.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

2001 ACTIVISION / NEVERSOFT

Oggi come oggi, gli Skateboard Game non vanno più di moda come un tempo, e forse i giocatori più giovani potrebbero non comprendere i motivi di questa nomination. Per avere un'idea dell'hype scatenato da questo Cult-Game sarebbe stato in effetti necessario vivere i giorni seguiti al suo debutto.



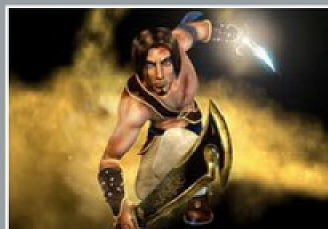
Come sua discutibile abitudine, Activision avrebbe abusato del successo riscosso dal brand di Tony Hawk fino a comprometterne la stessa efficacia.

20.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

2003 UBISOFT

The Sands of Time liberò il franchise di Prince of Persia dall'oscuro limbo in cui era precipitato dopo il tramonto della Pixel Era. Rinfrescato sia nel character design che nel gameplay, il nuovo "principe" della Ubisoft sarebbe così diventato uno dei più celebrati mattatori della 128Bit Generation.



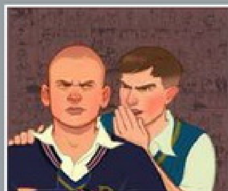
Molto più immediato del suo controverso sequel, Warrior Within (2004) quanto a sistema di controllo e gestione dei combattimenti, The Sands of Time venne preferito dai più anche rispetto al suo terzo discendente: il pur valido The Two Thrones (2005).

19.

CANIS CANEM EDIT (BULLY)

2006 ROCKSTAR GAMES VANCOUVER

Alcuni inquadrano erroneamente questo titolo come un semplice clone di GTA... Chiunque abbia indossato l'uniforme scolastica di Jimmy Hopkins sa tuttavia benissimo che Canis Canem Edit proponeva un'esperienza di gioco pressoché unica nel suo genere. Quanti altri RPG a struttura sandbox vi avrebbero d'altronde permesso di vivere l'odissea scolastica di un pestifero quindicenne?



Marinare le lezioni, maltrattare i Nerd, flirtare con le ragazze e minacciare professori dediti a pratiche assai curiose: Canis Canem Edit sollevò un vero e proprio polverone di polemiche, con tanto di associazioni genitoriali pronte a invocarne la censura.

17.

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

2002 CAPCOM

Molto più organico del suo conciso predecessore e soprattutto esente dalle forzature narrative che avrebbero alterato gli equilibri dei suoi due successori, Samurai's Destiny resta il titolo che ha reso maggior giustizia alle ambizioni della saga di Onimusha. Curiosamente, si tratta anche dell'episodio che riscosse il minor successo.



Oltre ai 4 episodi costituenti la saga madre, il franchise di Onimusha conta una ristretta serie di curiosi Spin-Off. Tra questi, lo sconcertante Blade Warriors: versione "feudale" del più noto Super Smash Bros. nintendiano.

18.

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

2003 SEGA / AM2

Con ogni probabilità, a Yu Suzuki e soci sarebbe bastato anche solo Virtua Fighter 4 per conquistare la palma di miglior picchiaduro made in PS2. Quelli del dipartimento AM2 sono e restano però dei perfezionisti: ecco dunque spuntare dal cilindro la sontuosa edizione Evolution che riuscì nella non a migliorare un prodotto già di per sé inattaccabile.

Ancor più tattico e versatile dell'originale, Virtua Fighter 4: Evolution rappresenta una pietra miliare nella storia dei picchiaduro di matrice tridimensionale e, per alcuni, resta superiore persino al suo successore.



16.

BURNOUT 3 TAKEDOWN

2004 EA / CRITERION STUDIOS

Rimasto confinato nel limbo dei "vorrei ma non posso" fino a quando Akklaim si occupò della sua gestione, il franchise di Burnout mise il turbo non appena passato sotto l'egida EA. Grazie al contributo del team Criterion, il gioco si trasformò di fatto nel paradiso di ogni appassionato di corse.



Grafica da urlo, framerate da ritiro di patente, un sistema di rilevamento collisione e gestione dei danni da premio Nobel per la fisica e un mucchio di modalità di gioco con cui sbizzarrirsi: Takedown era la quint'essenza degli Arcade Racing Game.

OKAMI
2006 CAPCOM

Più che un videogame, un poema visuale. Col suo spettacoloso impianto grafico realizzato interamente in cell-shading, Okami omaggiava i vati della pittura nipponica, offrendo al suo pubblico un'esperienza di gioco incredibilmente evocativa.



Onde liberare il sentiero percorso dal lupo Amaterasu da ostacoli naturali da abbattere, il giocatore avrebbe dovuto servirsi del Celestial Brush: un pennello mistico in grado di generare ponti, alimentare venti, abbattere avversari ed attivare incantesimi.

14.

13.

KILLZONE
2004 SONY / GUERRILLA B.V.

Fino all'arrivo di Killzone, il catalogo PS2 non aveva offerto chissà quanta scelta ai cultori degli FPS. Oltre a colmare questa lacuna, il titolone dei Guerrillia sarebbe diventato una delle più invidiate esclusive a disposizione della 128Bit di Tokyo, battezzando una saga tutt'oggi amatissima da milioni di giocatori.



Tecnicamente imponente, Killzone stupì il pubblico con un impianto narrativo altrettanto valido e una solidissima sezione dedicata all'Online Gaming.

15.

FAHRENHEIT
2005 ATARI / QUANTIC DREAM

Primo lavoro prodotto da David Cage in ambito PlayStation, Fahrenheit sconvolse i canoni delle avventure grafiche introducendo le basi del format che avrebbe in seguito portato alla realizzazione di Heavy Rain. Tra i punti forti del gioco: una sceneggiatura ricca di bivi narrativi, la praticissima interfaccia di controllo e un disinvolto utilizzo dei Quick Time Event.



Analogamente ad Heavy Rain, anche Fahrenheit consentiva ai suoi utenti di interpretare tutti i protagonisti della storia, in modo che essi potessero analizzarla da differenti punti di vista.



12.

DEVIL MAY CRY
2001 CAPCOM

Quando si tratta di stabilire quale sia il miglior Devil May Cry prodotto su PS2, si tende a scegliere il terzo perché rappresenta un mediazione tra la profondità strutturale del primo e il forsennato dinamismo del secondo. Noi che siamo dei romanticoni, continuiamo tuttavia a ritenere che il miglior capitolo della saga resti quello d'esordio.



Il primo DMC riusciva a coniugare armoniosamente sequenze di gioco action ad intriganti fasi esplorative. Seppur sopra le righe, personaggi e storytelling conservavano peraltro un pudore stilistico che sarebbe invece andato perso nelle successive iterazioni del brand.

11.

KINGDOM HEARTS II
2005 SQUARE ENIX

Le efebiche star di Final Fantasy e rassicuranti beniamini della Disney uniti contro un nemico comune: furono in molti a storcere il naso quando Square Enix presentò al mondo Kingdom Hearts. A fronte di ogni fosca previsione, quest'insolito crossover si trasformò tuttavia in un brand di fama mondiale, che trovò nella sua seconda iterazione il suo apice concettuale.



Un po' platform, un po' hack'n'slash, ma soprattutto RPG, Kingdom Hearts 2 lubrificò ancor meglio gli ingranaggi di un carrozzone già ben avviato, segnando un successo da record.

10.

ICO
2001 SONY / TEAM ICO

Saltato fuori quasi dal nulla, ICO sconvolse gli equilibri di un'industria dedita a proporre titoli sempre più articolati, promuovendo una formula di gioco tanto immediata quanto classica e un canovaccio narrativo ancor più minimalista.



Il successo riscosso da ICO ha trasformato il suo artefice, Fumito Ueda, in uno dei game designer più amati da pubblico e critica.

9.

JAK 3
2004 SONY / NAUGHTY DOG

Difficile stabilire quale episodio della trilogia di Jak & Daxeter meriti di essere citato in questa classifica. Ideale sintesi tra i due primi capitoli della serie, il suo terzo capitolo è comunque riuscito, a nostro avviso, ad esaltarne al meglio le qualità concettuali.



Più cupo dei suoi predecessori Jak 3 andava sviluppandosi lungo i confini di un'oscura ambientazione post-apocalittica. Questa scelta stilistica si tradusse in un gameplay molto più orientato alle fasi shooter.

8.

YAKUZA
2005 SEGA / AMUSEMENT VISION

Indicato da alcuni come la risposta orientale a GTA, Yakuza rappresenta da tempo una delle più intriganti esclusive targate PlayStation. Narrativamente superbo, anche se un po' obsoleto sotto il profilo tecnico, il capitolo d'esordio della saga scrisse un'altra grandiosa pagina della storia della PS2.



La struttura portante di Yakuza, con le pittoresche risse da strada ad animare sequenze dinamiche ricche di Quick Time Event, riprendeva molti degli elementi che avevano fatto la fortuna di Shen Mue, il classico Dreamcast firmato da Yu Suzuki.

7.

SILENT HILL 2
2001 KONAMI / TEAM SILENT

I più cinici, ritengono che il franchise di Silent Hill avrebbe potuto tranquillamente concludersi coi titoli di coda del suo secondo episodio. Per quanto validi, i titoli seguiti al suo lancio non sarebbero in effetti mai riusciti ad eguagliarne l'invidiabile completezza concettuale.

Forte di una trama molto organica e di un gameplay in grado di garantire un'equa ripartizione tra fasi esplorative, enigmistica e sequenze Action, Silent Hill 2 stupì il suo pubblico anche sotto il profilo tecnico.



6.

SHADOW OF THE COLOSSUS
2005 SONY / TEAM ICO

Seconda opera realizzata da Fumito Ueda in esclusiva PS2, Shadow of the Colossus riprendeva atmosfere e stile grafico di ICO per asservirle a una curiosa formula sandbox volta a contestualizzare 12, emozionanti, boss battle. Tanto epico, quanto controverso.



Sconfinati orizzonti figli di un Era Ancestrale, dimora di colossali divinità pagane: il mondo di Shadow of the Colossus era una trascendentale terra di sogno, in cui perdersi per ore ed ore.

1.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
2004 KONAMI

L'unico titolo in grado di strappare a GTA: San Andreas l'appellativo di miglior videogame mai apparso sui circuiti della PS2 è Snake Eater, e non solo per il merito di aver rappresentato per i fan della saga di Hideo Kojima tutto ciò che il suo predecessore, Sons of Liberty non era riuscito ad incarnare. L'epopea di Big Boss costituisce di fatto l'apice produttivo di uno dei designer più influenti e creativi del nostro tempo, nonché un capolavoro di narrativa e gameplay.



Snake Eater ci avrebbe portato indietro nel tempo, agli albori della saga, mettendoci indosso i panni del leggendario Big Boss: sarcastico eroe della Guerra Fredda.

2.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2004 ROCKSTAR GAMES NORTH

Con San Andreas, Dan Hauser e i suoi chiusero formalmente il cerchio intorno alla rivoluzione concettuale inaugurata prima con lo sconvolgente GTA III e perfezionata poi con l'altrettanto incredibile Vice City. Non v'è ombra di dubbio che l'evoluzione dell'intera scena del gaming sia passata inesorabilmente per il codice di questo vero e proprio colosso della 128Bit Generation.

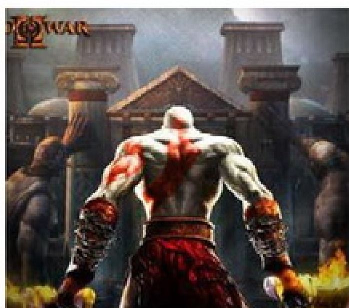


Alcuni sostengono che CJ, il protagonista di San Andreas, non avesse lo stesso charme di Tommy Vercetti, mattatore di GTA: Vice City.

3.

GOD OF WAR II
2007 SONY / SCE

God of War II riuscì a superare il suo predecessore sotto ogni punto di vista, riservandosi per giunta il merito di re-inventare il concetto di Boss Battle. L'introduzione di avversari dalla stazza titanica, alcuni dei quali dominavano interi stage, avrebbe difatti ispirato molti altri sviluppatori.



Sequenze quali la leggendaria battaglia tra Kratos e il Colosso di Rodi fecero di God of War II un classico senza tempo, cui molti riconobbero il merito di aver sfruttato al massimo ogni risorsa hardware della PS2.

4.

FINAL FANTASY X
2001 SQUARE CO.

Atteso come il profeta di una rivoluzione tecnico-concettuale senza precedenti, Final Fantasy X regalò ai fan della storica saga di Hironobu Sakaguchi uno dei suoi capitoli più spettacolari. Merito di un comparto tecnico lussureggiante, di protagonisti dal forte appeal e di un plot narrativo assai ispirato.



Archiviata l'inconcludente parentesi online costituita da Final Fantasy XI, i responsabili proposero lo spin-off tutto al femminile Final Fantasy X-2. Quindi, il lancio del dodicesimo episodio della saga: un titolo senz'altro completo, ma incapace di bissare i successi raccolti dall'epopea di Tidus e Yuna.

5.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
2001 SONY / POLYPHONY DIGITAL

Atteso da tutti gli appassionati delle quattro ruote al pari un vero e proprio messia, Gran Turismo 3 riuscì a soddisfare tutte le aspettative dei suoi fan. Molto più equilibrato del suo deludente successore quanto a grado di sfida, esso rappresenta probabilmente a tutt'oggi il miglior capitolo della serie diretta da Kazunori Yamauchi.

Nel tentativo di offrire ai centauri del silicio un titolo che rappresentasse per le moto, quello che Gran Turismo aveva incarnato per la sfera automobilistica, Kazunori Yamauchi avrebbe scelto la PS2 come piattaforma ideale per lo sviluppo del discusso Tourist Trophy: The Real Riding Simulation (2006).



OUT OF THE TOP

Di sicuro, ognuno di voi avrà storto il naso non trovando il proprio gioco del cuore in questa Top 50 e quasi certamente alcuni finiranno per non trovarlo neanche in questo piccolo box "riparatorio". La dura legge della Chart d'altronde non fa sconti, tant'è che ha finito col colpire persino noi! Non è mancato di fatti in redazione chi avrebbe voluto citare Driv3r, chi NBA Street Vol.2 e chi God Hand. Come pure chi si sarebbe preso volentieri la briga di sostituire questo o quell'hit con Klonoa, Dark Cloud 2, SoulCalibur 3 e persino Tomb Raider: The Angel of Darkness (!). La lista degli esclusi, potrebbe davvero protrarsi all'infinito...

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro



■ Il cuore della Gekido Collection, la sezione dedicata agli home computer!

Professione retrogamer

Francesco "Gekido" Ugga ha compiuto proprio quest'anno 40 anni, ma a noi piace più pensare che abbia semplicemente la stessa età del Magnavox Odyssey nato, come lui, nel 1972. Già a sei anni Gekido giocava assiduamente a Pong e non avrebbe mai smesso! Il suo primo computer è stato un Texas Instruments TI99/4A, macchina da lui stesso definita "ostica" ma che tuttora conserva gelosamente e usa spessissimo. Il TI99, ci tiene tra l'altro a precisare, è una macchina che può considerarsi concettualmente il papà dell'MSX. Proprio lo standard MSX, ideato da Microsoft negli anni 80, è dunque il grande amore del nostro eroe! Gekido è un vero purista dell'MSX, e se gli viene chiesto quale sia il suo titolo preferito risponde citando ben due giochi, Penguin Adventure per MSX 1 e Space Manbow per MSX2. Il debutto nel mondo console invece è legato al REEL Giochi TV, Pong italiano prodotto nei tardi anni 70 dalla Reggiana Elettronica. Da grande Gekido si sarebbe presto interessato alla storia dei videogiochi, militando nel sito Retrogaming History e fondando una sua rivista, Re.Bit, il magazine online dedicato al retrogame. Molti infatti lo conoscono per questa che è la sua opera più nota. Il progetto nasce già nel 2004, ma i tempi pare non siano ancora maturi. Pochi anni dopo la rivista è pubblicata per la prima volta all'interno del sito Retrogaming History e presentata nel 2010 al Video Games History, manifestazione di Games Collection. Francesco è anche un organizzatore di eventi a tema, tra i quali ricordiamo il recente Tevere Summer RetroComputer di Roma. La collezione di Gekido spazia tra MSX, Amiga, TI99, VIC 20, C64, Plus4, Spectrum +2, e molti altri retrocomputer, ma non mancano console più o meno storiche da Master System II e NES al Game Cube.

Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

Dettagli

NOME: Francesco
COGNOME: Ugga
NICKNAME: Gekido
ETA': 40 anni
PEZZO DA COLLEZIONE: Philips MSX NMS8280 con 1MB di RAM, mega flash rom SCC e FM Pac!



■ Ecco la redazione di Re.Bit, con il pezzo da novanta di Gekido, l'inossidabile Philips NMS8280!

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

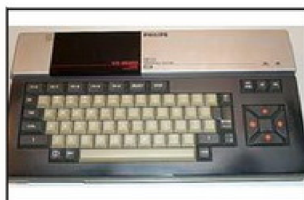
GAMESCOLLECTION.IT POWERED BY GAMES COLLECTION

retromarket

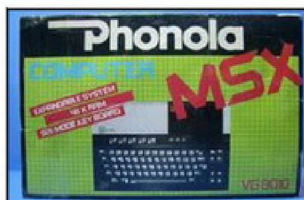
LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

Questo mese il borsino è tutto dedicato all'MSX, con hardware provenienti da tutto il mondo e alcuni software chiave. L'MSX non è solo uno standard informatico, è un universo da esplorare!



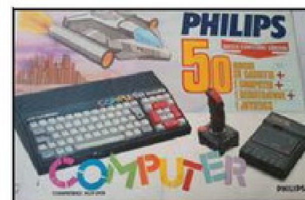
NOME PERSONAL COMPUTER: PHILIPS VG 8020 (MSX)
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
PRODUTTORE: PHILIPS
QUOTAZIONE: 90 EURO



NOME PERSONAL COMPUTER: PHONOLA VG 8010 32K (MSX)
VERSIONE: PAL OLANDESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: PHILIPS/THOMPSON
QUOTAZIONE: 70 EURO



NOME HOME COMPUTER: CASIO PV-7 8K (MSX)
VERSIONE: NTSC GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
PRODUTTORE: CASIO
QUOTAZIONE: 200+ EURO



NOME HOME COMPUTER: PHILIPS COMPUTER MSX COMPATIBILE 32K
VERSIONE: PAL ITALIANO (NMS 801)
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: PHILIPS
QUOTAZIONE: 150+ EURO



NOME HOME COMPUTER: PANASONIC FS A1 RED 64K (MSX 2)
VERSIONE: NTSC GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
PRODUTTORE: MATSUSHITA
QUOTAZIONE: 250+ EURO



NOME PORTATILE: VICTOR HC-30 RD 32K (MSX)
VERSIONE: NTSC GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: JAPAN VICTOR COMPANY
QUOTAZIONE: 200+ EURO



NOME HOME COMPUTER: RADIOLA MK 180 MICRO ORDINATEUR 32K (MSX)
VERSIONE: PAL FRANCESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: RADIOLA
QUOTAZIONE: 130 EURO



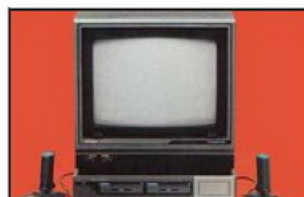
NOME HOME COMPUTER: YENO DPC-64 64K (MSX)
VERSIONE: PAL FRANCESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
PRODUTTORE: YENO
QUOTAZIONE: 180 EURO



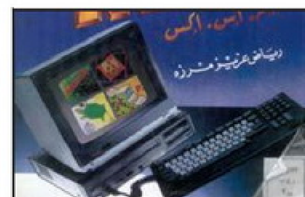
NOME CONSOLE: SONY HIT BIT 11 BLUE LIMITED 64K (MSX)
VERSIONE: NTSC GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
PRODUTTORE: SONY CORPORATION
QUOTAZIONE: 150 EURO



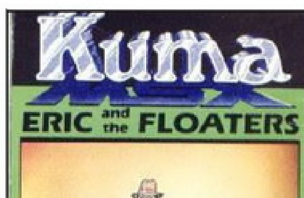
NOME HOME COMPUTER: DYNADATA DPC-200 64K (MSX)
VERSIONE: PAL SPAGNOLA
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: DAEWOO
QUOTAZIONE: 200+ EURO



NOME HOME COMPUTER: GRADIENTE EXPERT PLUS 64K (MSX)
VERSIONE: NTSC BRASILIANA
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
PRODUTTORE: GRANDIENTE
QUOTAZIONE: EURO



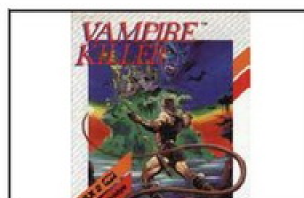
NOME HOME COMPUTER: AL ALAMIAH AX 500 64K (MSX 2)
VERSIONE: NTSC YEMENITA
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
PRODUTTORE: AL ALAMIAH ELECTRONICS COMPANY
QUOTAZIONE: 200+ EURO



TITOLO: ERIC & THE FLOATERS (BOMBERMAN)
VERSIONE: 1983
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
SVILUPPO: HUDSON SOFT
HOME COMPUTER: MSX FAMILY
QUOTAZIONE: 100+ EURO



TITOLO: METAL GEAR
VERSIONE: NTSC GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: HIDEO KOJIMA PER KONAMI
HOME COMPUTER: MSX 2 FAMILY
QUOTAZIONE: 120+ EURO



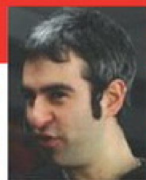
TITOLO: AKUMAJO DRACULA (VAMPIRE KILLER)
VERSIONE: NTSC GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: AKIHIKO NAGATA PER KONAMI
HOME COMPUTER: MSX 2 FAMILY
QUOTAZIONE: 130+ EURO



TITOLO: PANIQUE
VERSIONE: PAL UK
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
SVILUPPO: THE BYTEBUSTERS
HOME COMPUTER: MSX FAMILY
QUOTAZIONE: 10 EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*



SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Ok, il prezzo è giusto

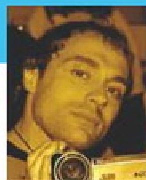
→ Ha ancora senso il rapporto qualità/prezzo?

Il miglior videogioco di questa generazione ormai vicina alla mezzanotte? Se dovessi sparare il primo titolo che mi viene in mente direi Braid; l'unico davvero capace di emozionarmi talmente tanto da far battere il mio cuore ad un ritmo differente. Ricordo l'attimo in cui ho realizzato quale fosse il significato della conclusione, quale fosse la metafora narrata da Jonathan Blow attraverso un paio di pixel e un gameplay. Che affermazione da gamer "radical chic", vero? Con tutti i capolavori che sono usciti negli ultimi 6-7 anni: Fallout 3, Gears, Portal, ecc AKirA ha scelto un downloadable game da 10 euro definendolo il miglior videogioco di questa generazione. Beh, non potete criticarmi, non ne avete il diritto: si tratta di gusti personali! Però potete sicuramente farmi sapere (via mail o tramite la nostra fantastica posta su GR) cosa ne pensate della mia prossima riflessione: se un gioco da 10 euro può essere considerato alla stregua di titoli da 70 euro o addirittura migliore, ha ancora senso valutare i titoli a seconda del loro rapporto qualità prezzo? Steam, Gog, Xbox Live Arcade, Playstation Network e Wii Ware hanno aperto la porta a sviluppatori di grande talento con idee fresche e nuove, non applicabili però ad un prodotto ad alto budget (e quindi ad alto rischio). Soprattutto iPhone e iPad, negli ultimi tempi, sono gli alfieri di questa nuova rivoluzione all'interno dell'industria del videogame: titoli che costano meno di un euro ma la cui qualità può tranquillamente essere paragonata a giochi da 40 euro. Avete voglia di un veloce confronto? Yoshi's Touch and Go vs Angry Birds: il primo rappresenta l'inizio dell'epoca touch essendo uno dei primi videogiochi per Nintendo DS, il secondo è uno dei must have per iPhone, anch'esso uscito abbastanza presto sul melafonino. Nonostante il primo sia targato Nintendo ed abbia 4 modalità di gioco, a mio avviso non è né più divertente né più longevo del secondo. Porto alla vostra attenzione un altro esempio: Ghost Trick su Nintendo DS costa 40 euro, su iPhone meno di 10. È lo stesso gioco, identico, eppure tra le due versioni c'è una differenza che ammonta a più del quadruplo della cifra. Dati alla mano, valutiamo secondo il rapporto qualità/prezzo questi videogiochi. Sposando il ragionamento che i primi due titoli citati garantiscono le stesse qualità che ci aspettiamo di trovare in un videogioco, dovrei forse dare a Touch and Go un 1 e ad Angry Birds un 10? E per quanto riguarda Ghost Trick? Se avessi scritto io la recensione per Nintendo DS non avrei messo meno di 9 al titolo di Shu Takumi... a questo punto mi chiedo quale voto avrei dovuto scomodare per la versione iPhone/iPad: 11 probabilmente non sarebbe bastato. La mia, ovviamente, è una provocazione: è chiaro che tutto dipende dal contesto.

Se la media del prezzo di un videogioco per una console è X si valuteranno i titoli avendo bene in mente in quale "ambiente" girano. Il dubbio però rimane nel retrocranio: ha ancora senso valutare il rapporto qualità/prezzo? Pensate, alla fine della column e alla fine del ragionamento, la mia risposta è: assolutamente si! Altrimenti si finirebbe per decantare le lodi di tutti i giochi da 0,89 Euro presenti su App Store mentre alcuni, fidatevi, sono solo spazzatura videoludica.

"Ha ancora senso valutare il rapporto qualità/prezzo? Pensate, alla fine della column e alla fine del ragionamento, la mia risposta è: assolutamente si!"

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*



EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Cara, leggi questa news

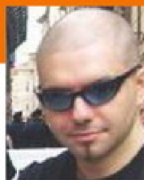
→ Browser in TV: finalmente ci siamo

Se c'è una cosa che ho sempre detestato delle implementazioni provenienti dal mondo PC sulle tv di casa è la comune navigazione su pagine web. Non sto parlando solo delle recenti Smart Tv con applicazioni integrate tra cui la possibilità di navigare in Internet (tra l'altro ancora di pessimo utilizzo) ma di qualsiasi device "attaccabile" con cavo o senza ad uno schermo che va dai 37 pollici in su, computer compresi. Più che altro, col passare degli anni e dopo una miriade di esperimenti, ho capito che odio avere in mano una tastiera mentre affondo sul divano, nonostante sia dotata di mousepad integrato. È vero, esistono applicazioni ottimizzate per lo schermo delle TV (la discussa interfaccia di Windows 8, il browser Kylo ecc.) ma ribadisco il concetto che non sopporto avere un oggetto dotato di oltre 100 tasti fisici sulle gambe e soprattutto in giro per il salotto. Inoltre, nonostante l'ottimizzazione, è letteralmente odioso muovere il cursore del mouse, sia esso grande o piccolo, a circa 5 metri dallo schermo. Alla fine mi sono arreso e ho tirato avanti fino a qualche mese fa con il fido portatile (o tablet) sempre a portata di mano. Solo alla fine del 2010 le cose sono iniziate a cambiare, con l'avvento della tecnologia AirPlay di Apple. Nel momento stesso in cui ho visto il video di presentazione mi sono fiondato nello store che aveva aperto da poco più di un anno nei dintorni di Milano e ho acquistato senza pensarci due volte un oggetto che ritenevo totalmente inutile: una Apple TV. A cui ho immediatamente collegato tutti gli aggeggi dotati di touch screen della mela in mio possesso. Finalmente riuscivo a navigare in Internet, senza cursori da controllare, a tutto schermo, quasi con la stessa velocità di un computer, anche se a dire il vero il ritardo tra l'input inviato dallo smartphone e le immagini non mi soddisfacevano. Fortunatamente con la terza generazione di Apple Tv e con un cellulare più recente (perché dotati processori e antenne wireless più performanti) le cose sono migliorate a dismisura, e finalmente, fino al 30 novembre 2012, posso affermare senza timore di essere smentito che la tecnologia AirPlay è stato il miglior metodo di navigazione web su schermo televisivo (Smartglass è ancora un passo indietro). Tanto è vero che Google sta pensando ad una sua versione, addirittura bidirezionale (l'invio di contenuti avverrebbe anche dalla Tv agli handheld) e open source che dovrebbe debuttare entro il 2013. Ma torniamo al 30 novembre, ovvero al day one europeo di Wii U. Subito dopo il download del discusso aggiornamento della console (dov'è finita la perfezione dei contenuti a scaffale di Nintendo?) ho avviato per prima cosa il browser, perché qualcosa mi diceva che poteva essere la miglior soluzione da salotto. E così fu: la velocità del browser è notevole nonostante si tratti della prima release, il ritardo di risposta è praticamente inesistente, l'ottimizzazione per lo schermo televisivo è una spanna sopra la concorrenza. Manca solo la tecnologia multitouch dei moderni schermi capacitivi (quello di Wii U è di tipo resistivo) ma dopo qualche pagina ci ho fatto l'abitudine. A quel punto mi sono messo a testare le varie possibilità di questa specie di Nintendo DS gigante: dalla cucina, col gamepad, ho trovato una notizia che poteva interessare la mia consorte, che era sul divano in salotto davanti all'ennesima puntata di un serial. Le dico di non spostarsi e che gliel'avrei inviata direttamente a schermo; avvio il telecomando TV presente nel gamepad e scelgo, sempre dal touch screen, la sorgente a cui e attaccata la console. Scopro che mettendo il dito su una parte del touch screen, sullo schermo della televisione appare un cursore che indica esattamente la parte che sto toccando, riuscendo ad evidenziare la parte interessante della news senza muovermi dalla cucina. Ritorno alla sorgente di prima, dove mia moglie stava visionando la serie TV, vado in bagno, e continuo dal gamepad l'avventura di Connor nei vicoli di Boston. Caro Reggie, hai ragione: per la seconda volta quei due dovranno inseguire.

> "Caro Reggie, hai ragione: per la seconda volta quei due dovranno inseguire"

di Fabrizio Tropeano info@italiatopgames.it

ItaliaTopGames



ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

Superata la profezia Maya, cosa ci aspetta?

→ 2013: Odissea nel Mercato dei Videogiochi

L'anno che sta per chiudersi ha visto a livello macroeconomico continuare una crisi che secondo alcuni sta prendendo sempre le sembianze di quella del '29. Non voglio certo mettermi qui a fare l'analista economico ma è piuttosto evidente che non sia corretto il paragone visto che in realtà quasi 100 anni fa, era in crisi l'industria e la produzione stessa. Oggi il problema è di ben altro genere, legato tendenzialmente alla diseguaglianza sempre più enorme nella distribuzione della ricchezza. Tutto questo ovviamente in qualche modo ha avuto un riflesso anche nel mondo dei videogiochi: Call of Duty: Black Ops II ha venduto decine di milioni di copie ma non ha superato molti dei record dei suoi predecessori, il numero dei titoli tripla A usciti è diminuito notevolmente, Sony si lecca le ferite per vendite molto al di sotto delle attese per PlayStation Vita (insuccesso secondo la mia modesta opinione, veramente immeritato. Lo dico chiaramente: sono innamorato di PlayStation Vita!) oltre ad aspettare a dare qualsiasi info ufficiale su una nuova console così come sta facendo ugualmente Microsoft.
Ma oggi come oggi, c'è una difficoltà a comprendere veramente il mercato videoludico, che cambia in modo assolutamente improvviso e con una velocità pazzesca. Ci dicono che il futuro sono i social game e poi Zynga deve ristrutturare improvvisamente con un numero spropositato di tagli ai posti di lavoro. Ci dicono che non c'è più spazio per le console portatili che saranno cannibalizzate da tablet e cellulari per poi scoprire che Nintendo 3DS sta vendendo meglio del DS (che già aveva ottenuto ottime performance). Ci dicono che non c'è più spazio per gli MMORPG con un canone di abbonamento e poi leggiamo che World of Warcraft, dopo un leggero periodo di allentamento, è tornato a trottare ad ottimi ritmi di nuovi abbonati. Ci dicono che il futuro è il free-to-play per poi scoprire che oltre il 90% degli utenti che si iscrivono ad un prodotto di tale tipologia, abbandona il gioco dopo 24 ore e senza aver speso nulla al suo interno. Così come per la crisi economica, la sensazione è che tutti navighino a vista, cercando di capire i trend e le possibilità di profitto che i vari ambiti di un mercato sempre più frammentato possano sviluppare. Di certo da questo 2012 esce con le ossa rotta THQ che ancora lotta contro il pericolo bancarotta mentre si rafforza la posizione di Ubisoft che ha già fatto capire di essere interessata alle IP di THQ e che ha visto aumentare notevolmente le sue quote di mercato tanto da alzare la voce contro Sony e Microsoft che stanno tergiversando troppo per le nuove console. È triste invece la situazione dell'Inghilterra che sta vedendo sempre più produzioni di rilievo abbandonare l'isola ed indirizzarsi verso l'America: è solo di qualche giorno fa la decisione di Square Enix di gestire nei suoi studios canadesi il prossimo Hitman e toglierlo ad Io Interactive. Proprio in Canada, grazie ad una politica del governo su incentivi fiscali, tanti publisher stanno guardando con sempre più attenzione dopo che tanti già hanno aperto vari studios. Ma copiare una cosa del genere per l'Italia no è?
A questo punto a me non rimane che fare tanti cari auguri di Buon 2013 a voi cari lettori di Game Republic, sperando che il numero scaramantico del nuovo anno ci porti veramente bene!

> "C'è una difficoltà a comprendere veramente il mercato videoludico, che cambia in modo assolutamente improvviso e con una velocità pazzesca"

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it
Game Republic Hotel
Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello RM
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235





Right Medal of Honor: Warfighter è solo un traino per la BETA di Battlefield 3? Nonostante il titolo abbia decisamente deluso, non ci sentiamo di essere così maligni!

Check In

→ Game Republic si avvicina a quota 150 numeri e celebra un'altra rivoluzione, dimostrando quando l'accoppiata rivista e magazine online sia vincente e unica nel panorama editoriale italiano. In questo numero, infatti, trovate la news dell'assegnazione dei GR Awards 2012, che per la prima volta sono stati assegnati e celebrati online, nella stessa fascia temporale dei premi internazionali più importanti come i VGA. E, lasciatemelo dire, proprio ai VGA noi di Game Republic abbiamo dato una bella lezione di indipendenza, autorevolezza e serietà. Niente nomi imposti, niente trend telefonati: solo scelte vere, nostre, spesso fuori dal coro. Che possono non essere condivise, certo, ma che sono semplicemente il frutto del nostro libero pensiero critico.
Eh già, cari videogiocatori, cercate di non dimenticarlo mai: il Videogioco è una passione seria e rispettabile come ogni altra. Non credete a chi, spesso subdolamente, vi svaluta. Le recensioni non devono essere delle guide all'acquisto. Non le nostre. Lasciamo questo compito a mille siti internet fotocopia l'uno dell'altro. Noi siamo giornalisti specializzati. Critici di videogiochi che conoscono e rispettano questo medium. Che lo amano. E, soprattutto, che si batteranno sempre per valorizzare il ruolo e la storia della stampa specializzata, che ci ha accompagnato fin da bambini alla scoperta di questo mondo fantastico.
Metalmark



"Max Payne 3..."
Roberto Fraioli tentava di indovinare il vincitore dei GR Awards...

"The Walking Dead gioco dell'anno?"
Rino Maggio si stupisce (giustamente) di fronte ai discutibili VGA Awards...

"Vedendo i miei acquisti di quest'anno e i giochi premiati ho il sospetto di non capire più nulla di videogiochi!"
Andrea Lai, sempre a proposito dei VGA Awards di SPIKE TV. No, Andrea, il problema è il loro, non il tuo.

"Persona 4 miglior picchiaduro... No, è una trollata, non può essere un vero Award"
Duccio Carnicelli, ora ricordi perché leggi Game Republic?

"Visto come hanno trattato l'utenza PS3... I miei soldini Bethesda li vede col lumicino"
Daniele Rossi, per tornare a bug, patch e mancata assistenza, commenta così il lancio di Dragonborn, nuovo DLC di Skyrim.

"Sempre bello il momento in cui vengono annunciati, un po' meno giocarli, ma solo perché non possiamo goderceli con i sottotitoli in italiano. Ecco come uccidere quei pochi giochi che un po' di trama ce l'avrebbero"
Piero Trabanelli circa l'annuncio di Yakuza 5.

ADDIO E GRAZIE DI TUTTO IL PESCE

Tanto per chiarire subito il senso di questa mail devo dire che ho sempre amato questa rivista, tanto da comprare tutti i numeri dallo zero in poi... avevo iniziato a comprare PSM da poco quando mi ritrovo tra le mani lo zero di GR. Più o meno tutti i miei amici lettori di riviste di videogame lo trovarono poco interessante perché all'epoca più o meno tutti avevano solo la PSX e non interessava altro, ma a me piaceva avere una finestra sul mondo dei videogame tutto, anche su quei sistemi che non avrei mai comprato, per sapere un po' tutto sul media e sulla sua evoluzione. Non volevo solo sapere quale gioco comprare e quale lasciare sullo scaffale del mio negozio di fiducia... E mentre tutti attendevano la PS2 io comprai il Dreamcast folgorato dal vostro speciale sui giochi del lancio americano, praticamente imparato a memoria ("Sonic Adventure sembra già da ora un gioco in grado di cambiarci la vita... sante parole!) e non me ne sono mai pentito... Poi sono passato al GameCube, PS2, e ora Xbox 360, oltre ai portatili (GB, GBC, GBA, DS, 3DS e PSP) ed è qui che tutto finisce... Già, perché le cose vanno male e 5 Đ a settimana non posso più spenderli con leggerezza come una volta... Già dai tempi della PS2 compro solo giochi usati e solo quando scendono sotto i 10Đ (si può trovare un po' tutto, anche i giochi tripla a dopo un po' di tempo), ma ormai è diventato sempre più difficile visto che: 1) il mio negozietto di fiducia ha chiuso, insieme al cinema dove andavo da piccolo, la mia libreria preferita e anche la mia fumetteria; 2) provare a vendere i miei giochi usati alle catene che hanno sostituito i suddetti negozietti è fuori discussione, mi darebbero una miseria







tale da non permettermi di comprare un bel niente; 3) anche comprare i giochi usati nelle suddette catene è impossibile, i negozi dove andavo me li vendevano usati sì, ma con scatola e manuale in perfetto stato...
Qui vedo sempre scatole mezze distrutte e ricoperte di adesivi praticamente impossibili da rimuovere. Potrei decidere di dedicarmi interamente a giochini in flash e app gratuite, ma piuttosto che limitarmi



"Non mi fregano più. Ancora aspetto il vero gioco con la chambara"
Masa Yume esterna un certo scetticismo sul potenziale interattivo del Wii U

"Solo a me sembra che Medal Of Honor sia stato riesumato solo per vendere la BETA di BF3?"
Ancora Duccio, circa la palese pochezza delle attuali incarnazioni di Medal of Honor.

"Potevano farla al passo coi tempi tecnologicamente e sganciare giochi Tripla A da 1080p nativi"
Marco Piscera ci dice cosa pensa del Wii U.

"I titoli First Party dimostreranno le potenzialità della macchina, ne sono certo... Per ora c'è da accontentarsi..."
Luca Ventrilla rispolvera una vecchia filastrocca che s'accompagna puntualmente al lancio di ogni nuova console Nintendo.

"Provata diffusamente... un ninnolo di cui farò a meno volentieri"
Lapidario commento di Juri Andrea Cristini su Wii U.

"Non so nemmeno se in Nintendo avessero un'idea troppo precisa di cosa stessero cercando..."
Perplesso, invece, è Mirco Piaia.

"Ho sentito di un possibile bundle della Wii U con Monster Hunter Unite, si sa qualcosa a riguardo?"
Mattia Robiano interroga la community riguardo un'eventualità imperdibile... ma la sua domanda resterà senza risposta.

"24 minuti che provo a scaricare una demo dal nuovo Playstation Store... e ancora non ci sono riuscito!"
Luka Mazzi vs. Playstation Store
"La Hitman Collector's (quella da 110 euro) vale il suo prezzo?"
Luca Paternostro domanda...

"?"
Subito dopo, si risponde da solo.

"La compro appena riesco a fregare 5 euro a qualcuno"
L'enigmatico Metatron Fireofsinai riguardo l'uscita di GR 145.



Up Max Payne 3 è stato un serio candidato al titolo di "Game of the Year" ai nostri GR Awards. A giudicare dai pronostici dei lettori, in molti lo davano già vincente!

a giocare a Angry Birds e simili preferisco darci un taglio netto. E quindi addio anche a voi, e lo dico con grande tristezza, come quando si saluta un vecchio amico, perché siete l'ultimo pezzo della mia infanzia che sparisce nel nulla insieme a tutto il resto. Ho continuato a seguirvi nonostante la terribile rubrica console war che era l'equivalente di un pessimo forum sulle pagine di GR mail, ho continuato a seguirvi quando la rivista è diventata tremendamente ripetitiva, con numeri e numeri sempre sullo stesso argomento o gioco, sono sopravvissuto persino al nuovo stile delle recensioni, incredibilmente pessimo, con un sacco di votoni dati a robaccia e un sacco di capolavori maltrattati senza motivo, ai sette e mezzo dati per dire che un gioco fa schifo (io a scuola con un sette e mezzo facevo festa, perché dovrei considerare un voto negativo per i videogiochi?) e al tristissimo stile ultra polemico degli ultimi numeri, che sembrano usciti solo nella speranza di attirare l'attenzione di più pubblico possibile scatenando discussioni puerili e poco interessanti, rese ancora meno sopportabili dal tono sempre più autoreferenziale e gratuito di GR Hotel, che spesso diventa un posto dove lettori e redattori si urlano in faccia che loro ne sanno di videogame e tutti gli altri non ne capiscono niente, e se ti è piaciuto un gioco che a loro non è piaciuto sei pazzo. Potevo sopportare tutto questo e la qualità complessiva della rivista che scemava di mese in mese perché il gioco valeva ancora la candela, e per gli speciali, soprattutto Time Warp, la mia rubrica preferita, sempre dettagliata e molto interessante, mi mancherà molto.
Sono sinceramente incavolato perché devo dire addio a tutto questo non per mia volontà ma perché sono costretto, e anche se non mi mancheranno i mille remake, ora anche in 3D o in HD, la marea di seguiti che rendono virtualmente invisibili le nuove IP, i giochi super-buggati che ti costringono a pregare in una patch, il livello di difficoltà medio che si abbassa sempre di più sul "guarda il gioco fare tutto da solo", gli onnipresenti, costosissimi e spesso inutili DLC, e i giochi fotocopia che saturano interi generi in pochi anni (come nel caso di Guitar Hero), mi mancherà sempre quella magia indefinita che regna nel mondo dei videogame in tutto quello che ne è connesso.
Chissà, magari le cose miglioreranno e questo non sarà un addio ma un arrivederci, o forse era arrivato il tempo di lasciarsi tutto alle spalle per iniziare una nuova vita, o chissà cos'altro. A prescindere da tutto, non potevo andarmene senza salutare un vecchio amico, con cui non sono sempre andato d'accordo e che a volte mi ha fatto perdere le staffe, ma che rimane sempre un vecchio amico, a cui non puoi fare a meno di voler bene.
Domenico Cervelli

MOSSGARDEN: Avrei potuto facilmente congedare Domenico con una scrollata di spalle o magari ribattere punto per punto ad ogni sua obiezione col tipico astio del redattore che vede attaccare il lavoro del team di cui fa parte. Ma ho sempre ritenuto ogni lettore di Game Republic un patrimonio troppo prezioso per liquidare faccende analoghe con superficialità. Credo sia in tal senso doveroso prestare sempre la giusta attenzione ad ogni critica che ci viene mossa, perché la crescita di un progetto quale un magazine, ovvero un prodotto in continua evoluzione, passa anche e



Right Per il nostro Mossgarden, la delusione ha il volto di Connor: ma Assassin's Creed III è davvero un passo indietro per la saga?

soprattutto da analisi di questo tipo. A Domenico non chiedo soltanto di restare dunque, ma anche di continuare a segnalarci costruttivamente tutte le sue perplessità: potremmo non condividerle, come io non condivido ad esempio il suo affondo ai toni esasperati di GR Hotel, ma non ci sogneremo mai di ignorarle o, peggio, di rispedirle al mittente senza averci almeno ragionato su tutti insieme

METALMARK: Domenico, da veterano quale sono, di GR, rispetto profondamente la tua lettera e la tua scelta. E lo sai perché? Perché si vede che la rivista la conosci davvero, che l'hai vissuta non solo con gli occhi e la mente, ma anche con il cuore e con la "pancia". Posso vedere le cose diversamente da te (e di fatto è così), ma sento che siamo parte della stessa famiglia, tu ed io.- E che anche se sarai lontano, per sempre o per un po', questa sarà sempre casa tua. Buon viaggio, amico.



DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"I vari New Super Mario sono molto belli, ma adesso basta. 4 in 2 anni sono davvero troppi"
Metalmark

"Utilizzare il GamePad di Wii U come telecomando della TV è troppo comodo!"
Manuele Paoletti

"Metal Gear Solid V sta arrivando... per allora, mi serviranno solo un cottage in montagna con ogni comodità e un mese di ferie!"
Valerio "Revolver" Pastore

"Scordati la parte delle ferie!"
Francesca "Franny" Noto

"Sogno un mondo in cui il prezzo di qualsiasi videogame possa essere dilazionato a patch..."
Mossgarden

"Sogno di dormire di più e sognare di dormire mentre dormo"
Eliana "Faith" Bentivegna

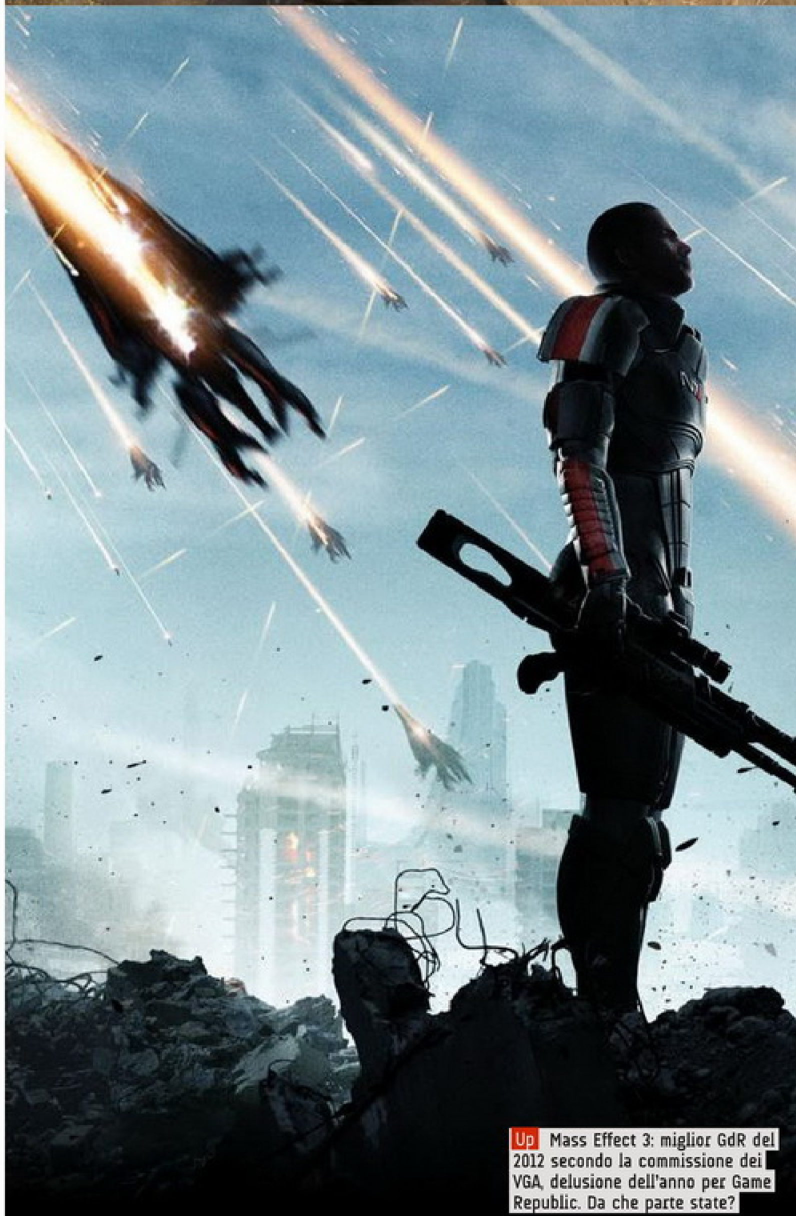
"Londra sotto Natale è la cosa più bella che esista"
Alessia "Paddy" Padula

"What the fuck?!?"
Leon Genisio

"Leon, hai di nuovo dimenticato di prendere le tue medicine?"
Michele Giannone

SIAMO TUTTI BETA TESTER

Ed eccomi qua ancora più incazzato dell'ultima volta! E che sarà mai successo ancora, direte voi? Due sole parole: bug e patch! Trovo scandaloso nei confronti di noi videogiocatori e offensivo in quelli dei nostri portafogli che ormai qualsiasi titolo che esca sia afflitto da una considerevole quantità di bug più o meno gravi che mi impediscano di usare in modo legittimo il videogioco da me comprato! E non sto mica parlando di bug di poco conto tipo NPG che galleggiano nell'aria (Assassin's Creed III) o di draghi che volano con la retromarcia inserita (Skyrim) bensì di missioni secondarie inaccessibili (Mass Effect 3) o, addirittura, di porzioni di livello non raggiungibili che di fatto non fanno proseguire nel gioco o comunque non lo fanno gustare nella loro interezza. E tutto ciò, per non parlare poi dei server che saltano più dei pop-corn! Qui entrano in ballo le tanto odiate patch che, se da una parte risolvono problemi (che non ci dovrebbero essere), dall'altra mi fanno girare tanto le scatole in quanto ormai ho perso il conto delle volte che ho dovuto rincominciare da capo un gioco perché il vecchio salvataggio non era compatibile con il nuovo aggiornamento! (Darksiders 2, Dead Island, Resident Evil 6, Hitman Absolution... e qua mi fermo ma la lista è mezza infinita!) E meno male che ho una connessione decente per aggiornarli questi benedetti giochi però non posso fare a meno di



Up Mass Effect 3: miglior GdR del 2012 secondo la commissione dei VGA, delusione dell'anno per Game Republic. Da che parte state?



pensare a chi internet non ce l' ha... Ebbene sì nell'anno domini 2012 in Italia in molti posti manca ancora la banda larga! Ma i loro soldi valgono di meno dei miei? Sapete, a volte rimpiango le vecchie generazioni dove un gioco bello o brutto che sia doveva uscire "perfetto": inserivi il disco, premevi start e stavi già giocando! Ora non voglio stare qua a dire la solita frase fatta del "si stava meglio quando si stava peggio" perché giochi del calibro di Metal Gear Solid 4, L.A. Noire, Heavy Rain, Skyrim, Uncharted 2 e di prossima uscita GTA V, nella vecchia generazione ce li potevamo solo sognare. Ma è indubbio che troppe cose non stanno andando per il verso giusto: possibile che tutto d'un botto le software house e i loro programmatori siano diventati incompetenti? Non credo, piuttosto penso che una verità (perché la verità assoluta non esiste) sia che pur di rispettare quelle fottutissime date di uscita si faccia uscire un gioco non ottimizzato, perché tanto ci sono le patch! Altro che virgin gamer, casual gamer o conscious gamer... siamo tutti beta tester!!! Io non so voi ma mi sto rendendo sempre più conto che questa mia passione sta incominciando a scemare, mi stanno proprio facendo passare la voglia di videogiocare, e che il dio dei videogiochi mi perdoni se perderò la fede...

P.S. Un ringraziamento speciale ai membri dei gruppi Catechismo per Videogiocatori (da poco rinominato Chicken Park), Videodrome e Association of Free Minds, senza i quali questa lettera non sarebbe mai esistita... per non parlare poi dei server che saltano! Grazie ragazzi, vi voglio bene!

Don Mazzi Videoludico

MOSSGARDEN: Ho avuto occasione di esprimere già il mio amareggiato parere a riguardo nel Check-Out dello scorso GR Hotel e le parole del buon Don Mazzi non fanno che sottolineare ulteriormente la gravità di un problema che ha ormai assunto connotati grotteschi. Come convincere tuttavia sviluppatori e producer a non indugiare oltre in questo ignominioso atteggiamento? Stabilito che protestare su forum ufficiali e affini sia sostanzialmente inutile e appurato che nessun producer sembri preoccuparsi più di tanto del plateale malcontento manifestato dagli acquirenti, mi verrebbe da tirare in ballo quella che è e resta l'unica, drammatica scelta a disposizione del consumatore: non acquistare. O quanto meno, smettere di acquistare prodotti al Day-One, ignorare ogni forma di ruffiana Limited Edition e lasciargli così i server vuoti fin quando il software non viene ottimizzato. So bene che, certe volte, è davvero difficile lasciare sullo scaffale quel videogame atteso per anni, ma fino a quando i signori del business continueranno a battere piena cassa nonostante tutto, sarà davvero difficile attendersi un'inversione di tendenza.

METALMARK: Da incorniciare, la tua frase. "Altro che virgin gamer, casual gamer o conscious gamer... siamo tutti beta tester!!!" Così perfetta che davvero non si può aggiungere nulla. Tranne una cosa, forse. Che stanno vincendo i cattivi. E lo sai perché? Perché siamo talmente abituati da non lamentarci più. Non facciamo più la differenza e, quindi, non facciamo più paura. E permettiamo che un gioco bruttissimo come Mass Effect 3, con un finale vergognoso, venga aggiornato con un secondo-vero-autentico finale (ancora più ridicolo e inutile) senza davvero sollevare gli scudi. Allora sai che ti dico? Ci meritiamo il ninja, in Mass Effect.

Il Tg Dei Videogame

del Simpatico Andrea

Grandi novità nel mondo dei videogiochi... A Roma apre il VIGAMUS, il primo museo dei videogiochi in Italia... e questo lo sanno tutti. È giunto però il momento di svelare tutto i retroscena umani e non che hanno gravitato attorno al VIGAMUS. Partiamo con Marco Accordi Rickards, docente universitario, Editor-in-Chief di GR, direttore del VIGAMUS e un sacco di altre cose che alla primissima apertura delle porte del museo al pubblico ha scioccato tutti i presenti lasciandosi scappare un sospiro di sollievo. Inequivocabile la reazione di Mossgarden: "E da quando respiri anche tu?", solo la prontezza di spirito del potente Metalmark ha evitato scene di panico tra le oceaniche folle presenti all'evento: "Non ho respirato, era lo sfiato del turbocompressore volumetrico della mia Batmobile". Sollievo di tutti e presentazione che procede senza intoppi. Grandi vip hanno presenziato durante il primissimo giorno di vita del museo: tra i tanti, addirittura il regista Tim Burton che, impressionato dal carisma del metallico Marco, si è subito offerto di girare un film/documentario/reality sul VIGAMUS... Pochissime le informazioni sul progetto: si parla di un museo fatto interamente di cioccolata, di cinque inviti stampati su carta dorata infilati in cinque Game Republic a caso e di redattori costretti a vestirsi come folletti. Passiamo così alle software house che hanno cominciato a inviare al museo i loro pezzi storici, citiamo Capcom che ha inviato via DLC il cabinato di Super Street Fighter II Turbo e Taito che ha fatto atterrare direttamente sulle teste dei nostri eroi il mitico Space Invaders... Curiosità: per rendere le cose più interessanti, Taito ha fatto piovere sul VIGAMUS 56 repliche e un cabinato originale di Space Invaders facendo seguire pattern di movimenti del gioco vero e proprio... Soltanto l'abilità del prode Valerio "Revolver" Pastore ha permesso l'annientamento aereo delle copie moleste e l'atterraggio del cabinato sano e salvo. Cabinato che poi è stato aperto a mani nude da Leon Genisio, il quale dopo aver urlato qualcosa in sumero antico è partito alla ricerca della leggendaria Soul Edge. Vedremo quindi anche la Soul Edge esposta al VIGAMUS? Probabilmente sì! Confermati intanto gli arrivi di altri pezzi di storia del videogioco come il fungo rosso di Super Mario, il reggiseno di Mai Shiranui e un'incredibile copia di Resident Evil che se giocata al contrario svela misteriosi versetti satanici rivelatori sulle abitudini alimentari di Shinji Mikami. Non sono mancati i momenti imbarazzanti, ad esempio quando vicepresidente onorario del fan club di Heavy Rain ha cominciato a inveire contro il cabinato di Space Ace sostenendo che fosse una scopiazzatura del titolo Quantic Dream, oppure quando un assessore comunale è entrato sostenendo che se sommi l'età di Metalmark con le misure di Tera Patrick si ottiene il codice binario che ha dato origine a Space Invaders. Piccole follie che non hanno assolutamente intaccato la portata di questo evento unico in Italia... Per questo mese è tutto, gentile pubblico. Alla prossima!



FULL TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE

L'AWARD
CONTESISSIMA STATUETTA IN PLASTICA

Tutti la vogliono, molti la temono, alcuni le attribuiscono un peso eccessivo e altri preferiscono comprarsela, spesso a suon di quattrini. Ma, in tutta onestà, cosa pensa di tutto questo l'Award in plastica e lustrini?
"Mah. Alla luce delle polemiche che puntualmente sorgono al termine di ogni premiazione, sarebbe forse meglio che non esistessi affatto..."

Punto di vista intrigante, in effetti. Ma visto che lei esiste eccome, che idea si è fatto sul ruolo che riveste nell'attuale panorama mediatico?
"Diciamo che preferirei non vincermi"

Sta facendo per caso riferimento ad un... Award per il migliore Award?
"No, parlavo in generale. Dico se fossi un produttore. Però, ora che ci penso, visto che sono un Award, mi piacerebbe vincere l'Award come Migliore Award. Anzi, perché non me l'avete dato?!"

Beh, huh... È un discorso di indipendenza... Di... integrità... No, forse di buon senso...
"Buon senso un paio di Oscar! Vorreste per caso farmi credere che la voce "Miglior titolo Wii U" avesse un senso?! Balle... Io esigo di essere premiato almeno quanto lo esigono tutti gli altri! È una questione di democrazia!"

Ma scusi, cosa c'è di più democratico che esprimere la propria legittima opinione in merito ad una premiazione?
"Ve lo dico io cosa c'è: il mio legittimo diritto di mandare orde di Troll a infestare i vostri forum, rivendicando il mio diritto alla suddetta premiazioneeee!"



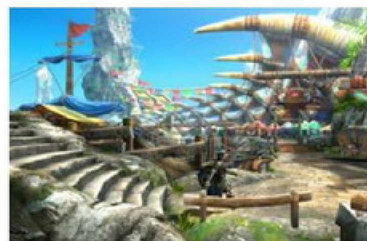
Up Enemy Unknown è il nostro gioco dell'anno. Dopo L.A. Noire nel 2011, la seconda scelta consecutiva fuori dal coro. Dio sa quanto ne siamo fieri.

Ce lo meritiamo tutto. E intanto i padri di BioWare, mica fessi, se ne sono andati... Meditate, gamer, meditate...

IL CORAGGIO DI STAR FUORI DAI RANGHI

Mi chiamo Paolo e mi reputo semplicemente uno dei giocatori più in controtendenza del pianeta. Già, perché i videogiochi che agli altri piacciono o fanno addirittura impazzire, a me, nel 90% dei casi, fanno solo che irritare. Assassin's Creed, ad esempio, lo odio. Si tratta della furbata più astuta che mente umana abbia mai potuto concepire nello specifico settore del divertimento elettronico. "Noi abbiamo l'Animus, una macchina del tempo che vi farà scoprire le più belle ambientazioni della storia, e voi ogni anno ci darete i soldi per godervi da turisti i nostri affascinanti pacchetti viaggio". Sembra questo, in fondo, quello che Ubisoft ti dice tra le righe... altro che Alpitour! C'è poi Gears of War e i vari cloni da esso derivati, così convinti di essere fighi e originali, da non accorgersi probabilmente che milioni di persone avevano già sgamato i loro compiti copiati prima ancora della loro uscita sul mercato. Idioti. E dove mettiamo Call of Duty? Beh, per quest'ultimo forse è meglio che non esprima la mia opinione, onde evitare di essere scomunicato a vita anche da voi. La verità è che voglio divertirmi con qualcosa di nuovo che non sia un copia incolla ingabbiato nella cieca smania dei soldi. Voglio giocare e riprovare quella sensazione unica di "nuovo" che sapevano darti i titoli di un tempo, scoprire con stupore una stanza segreta dopo che ti eri convinto di aver visto tutto il guardabile, quando internet era ancora un esperimento militare e lo spoiler era un concetto sconosciuto a noi videogiocatori. Voglio poter possedere un titolo e giocarlo ancora a distanza di un anno senza sentirmi in colpa per non avere acquistato gli atri duecento giochi usciti nel mentre. Voglio l'originalità, non i 60 frame al secondo. Voglio i videogiochi, quello veri. Voglio la tua opinione, Mossgarden, mio solo e unico eroe.
Paulkidd80

MOSSGARDEN: Caro Paul, il tuo j'accuse parte da considerazioni nobili e sfido chiunque a darti torto quando chiedi videogame "veri" al posto dei 60 frame al secondo. D'altro canto, temo però che questo genuino rifiuto per il mainstream possa portarti ad assumere una posizione troppo rigida e quindi a privarti di molti progetti di ampia eco mediatica che meriterebbero senz'altro la tua attenzione. Occhio dunque a non cadere nel cliché opposto e trasformare le valide intenzioni alla base del tuo dissenso negli strumenti di un mestiere, quello del sovversivo a priori, che non ti renderà di certo un gamer più appagato.





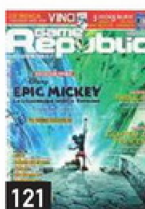
Check Out

→ Due parole su Assassin's Creed 3: titolo che ho, a malincuore, escluso dalla mia personalissima lista delle preferenze per quanto concerne l'assegnazione dei GR Awards. Non metto in dubbio lo spessore dell'opera realizzata dai ragazzi della Ubisoft; non ne discuto le ambizioni, narrative o concettuali che siano; non nego che sia riuscito ad emozionarmi, sorprendermi e affascinarmi. Ma sarei un bugiardo ad ammettere che mi abbia anche "divertito".
Quando parlo di "divertimento" lo faccio in termini di "feedback" dei controlli: quella piacevole sensazione che ti pervade quando il gameplay di un titolo risponde adeguatamente ad ogni tua sollecitazione. Una "sfumatura" che fa puntualmente la differenza nella valutazione di un videogame. Da questo punto di vista, il Connor-Show m'è apparso quasi come un'involuzione del format proposto da Revelations: laddove era giunto l'ordine ho visto difatti riemergere il caos; laddove vi era fluidità ho trovato l'incertezza e, cosa più grave di tutte, laddove vigeva l'appagamento è risorta la frustrazione. Frustrazione figlia di un modulo di gioco stranamente impacciato, dove gli input non vengono sempre interpretati a dovere e il caso pare aver più peso della volontà. La frustrazione che ti ammorba quando non capisci bene cosa stia accadendo, né hai piena coscienza di cosa stai facendo; quando, in pratica, fallisci senza un reale motivo o ti riscopri a menare fendenti alla rinfusa nella confusione generale delle mischie. Situazioni spesso frequenti in quel di Boston e dintorni: "sfumature", per dirla come sopra, in grado di fare purtroppo la differenza nella valutazione di un videogame.
Mossgarden

Game Republic Arretrati







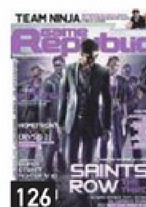
Per ulteriori informazioni potete telefonare al numero 02/45472867 o mandare un'email a: arretrati@playmediacompany.it











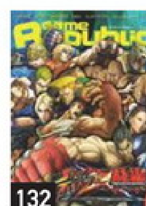




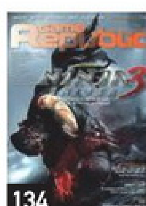




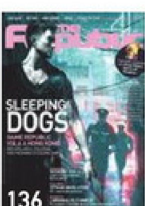












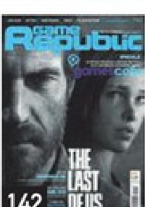


















PER RICEVERE GLI ARRETRATI*

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a:
  PLAY MEDIA COMPANY
  Servizio Arretrati
  Viale E. Forlanini 23
  20134 Milano
  Oppure via FAX
  al numero 02/45472869
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

• VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE
numero **99353005**
intestato a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM,
specificando nella causale
"arretrati Game Republic"

•ASSEGNO NON TRASFERIBILE
intestato a
Play Media Company Srl
e spedito a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM

• BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:
Banca del Fucino
Codice IBAN: **IT91X0312403210000000232811**
Intestatario:
Play Media Company srl
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello RM
specificando la causale
"arretrati Game Republic"

• ACQUISTO ONLINE TRAMITE CARTA DI CREDITO
sul sito **www.playmediacompany.it**
(in questo caso non è necessario compilare il coupon)

*** Prima di effettuare l'ordine controllare la disponibilità dei numeri sul nostro sito: www.playmediacompany.it**

Game Republic

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP
☐ ASSEGNO NON TRASFERIBILE
☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ____________

Play Media Company garantisce massima riservatezza dei dati forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

Game Republic N. 146
Mensile - Gennaio 2013
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
PUBLISHER Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Giulia Adonopoulos, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Virginia Petrarca, Valerio Pastore, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Massimiliano Di Marco, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Michele Giannone, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Micaela Romanini, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Fabio Di Felice, Alessandro Oteri, Giulio Pratola, Sonia Sufflico, Dario Oropallo, Raffaele Giasi

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Milano: Tel. 02/45472867 – Fax 02/45472869
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA
Arti Grafiche Boccia Spa
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA
Parrini Spa – 00060 Formello RM – Via di Santa Cornelia, 9
Centr. Tel. 06/90778.1; Milano – Viale Forlanini, 23 – Centr. Tel. 06/90778.1

Concessionaria esclusiva pubblicità:
Play Media Company S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agenzia generale

Emotional Advertising Srl
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. +39 02/76318838 - Fax +39 02/33601695
info@emotionaladv.it - www.emotionaladv.it
Segreteria di direzione: Emanuela Bottanelli
Gestione materiali: Selene Merati selenemerati@emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Giada Strabello
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Lorena Colasanti, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione:
Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

La Play Media Company Srl pubblica anche:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Sei piccole storie

Nel 1987 ero un ragazzetto di appena dieci anni, e ricordo che ingannavo il termometro per abbarbicarmi dai nonni a giocare col NES, invece di andare a scuola: in quella vecchia casa ormai disabitata ho scoperto il gusto per i platform, perdendomi tra i mondi di Super Mario e interrogandomi su quale divinità li avesse creati.
L'inverno del 1992 non fu proprio il massimo: quell'anno per me era cominciato male e finito peggio, eppure la mattina del 25 dicembre, scartando uno SNES con Super Mario World, il malumore se ne andò al diavolo per qualche ora. Il gioco lo avevo letteralmente consumato sulle riviste dell'epoca, ma trovarmelo davanti in carne e pixel fu abbacinante: la pulizia grafica, il controllo del personaggio e il level design squisito (a tutt'oggi insuperato) mi fecero letteralmente andare fuori di testa.
Verso la fine del 1996 decisi che non potevo aspettare la release italiana del Nintendo 64, così la vigilia di Natale saltai su un treno diretto a Milano per comprarmi la versione USA della console, spendendo un patrimonio. Nevicava e faceva freddissimo, così mi buscai un malanno. Da lì a un paio di giorni sarei dovuto andare a sciare e dovetti ritardare la vacanza, ma non fu un gran problema: a casa c'era Super Mario 64 a tenermi compagnia, e la neve che imbiancava gli stage invernali di quel gioco prodigioso non mi fece rimpiangere le Alpi nemmeno per un secondo.
Del lancio di GameCube ho pochi ricordi: quando uscì, per qualche ragione, mi ero preso una pausa da Nintendo. Mi rimisi in pari qualche mese dopo con The Wind Waker, Luigi's Mansion e Super Mario Sunshine: titoli magnifici, coraggiosi e controversi, proprio come la console che li ospitava.
Nel dicembre 2006 il Wii bussò alla porta di casa mia, e ancora una volta la "N" di Nintendo e quella di Natale finirono col sovrapporsi. Il sistema di controllo della console mi lasciò a bocca aperta: passai le vacanze incollato a Wii Sports, abboccando come un pesce all'esca casual lanciata da quella che, col senno di poi, resta comunque la console della Grande N a cui sono meno affezionato.
Oggi è il turno di Wii U: in un momento delicatissimo per il mercato la casa di Kyoto ha deciso di fondere in un unico hardware le sue due anime, home e portable, raccogliendo la sfida della tablet generation con coraggio e coerenza, sempre sotto l'egida della proverbiale "difference". Certo, dubbi ce ne sono, e la console si definirà solo tra qualche mese, ma come sempre a decidere tutto saranno i giochi; e in questo senso, vedendo la line-up di lancio, Nintendo sembra essere sulla buona strada.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero
IN EDICOLA DAL 5 GENNAIO

→ IL NUOVO CHE AVANZA

Il torpore che avvolge le uscite nel periodo post natalizio ci dà la possibilità di dare un'occhiata ai videogiochi del futuro, quelli appena annunciati e quelli che ancora sembrano un miraggio. Ma attenzione a non dimenticare il presente: con DMC e Sniper Ghost Warrior 2 anche quest'inverno può diventare più caldo del solito!